no.245
1984年10/1
アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1984

ゲームマシン

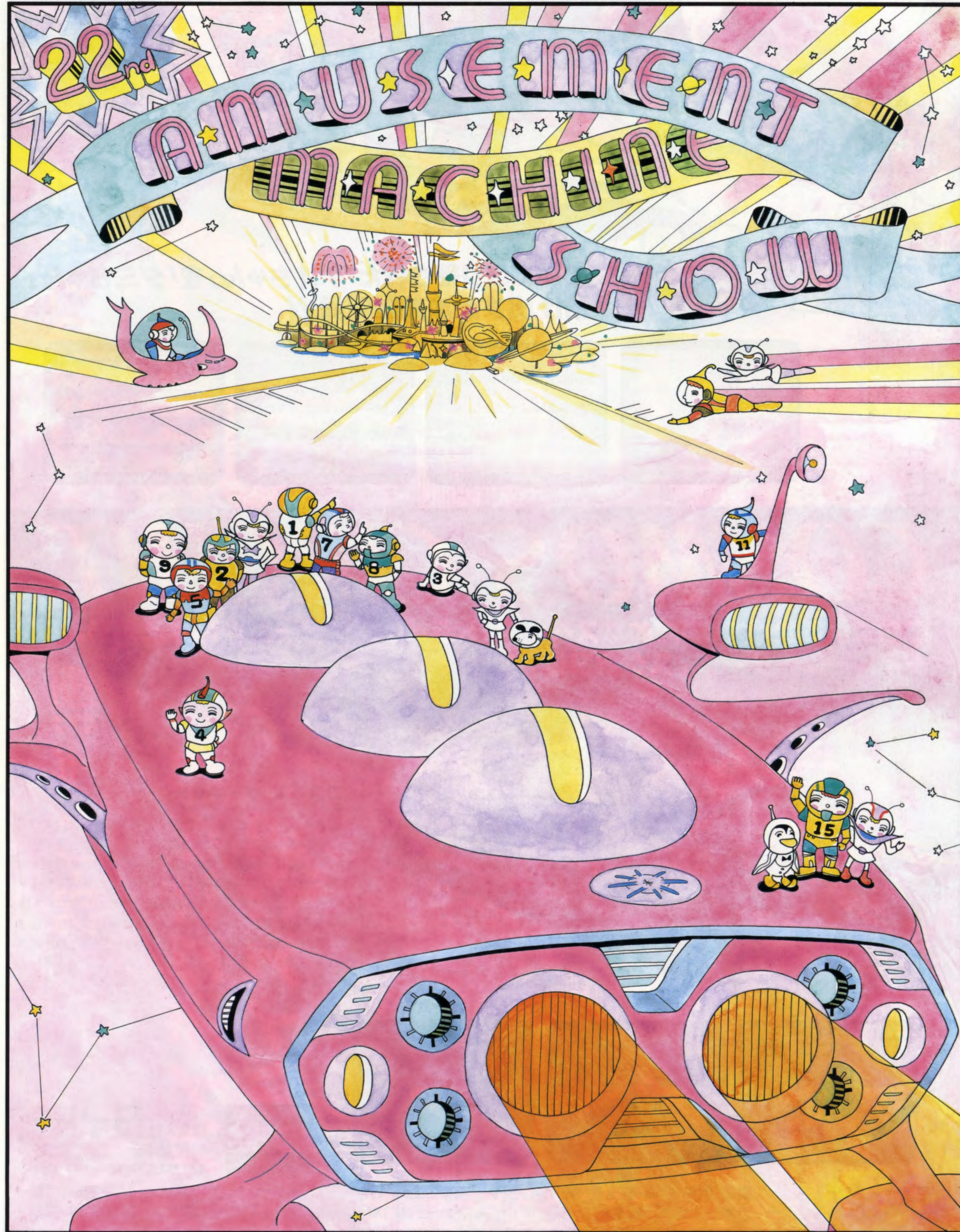
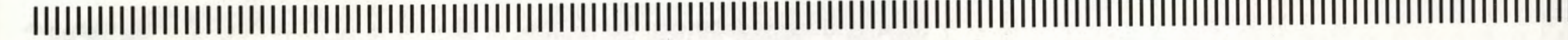
GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

論潮

見極めたい今回のAMショーでの

風営／非風営の共存

五年目の同じテーマで問われる業界姿勢

今回のアミューズメントマシン（AM）ショーは、昨年同様JAMMAとJAPEAの二協会共催（運営比率は六対一）で行なわれる。この二協会共催方式は、昨年同様に両協会が覚え書を交わした上でのものであり、一応この方式が将来にわたって暫定的形式をとりながらも定着していくように見ることができる。AMゲーム機や小型乗物機を扱うJAMMAと、遊園施設を扱うJAPEAの両協会が力を合わせて、日本を代表する国際的なAMショーを毎年開催していくことができることは、なによりも喜ばしいことである。

風営法問題も

とくに今年は一月末から風営法問題がAM業界に襲いかかってくるという、前代未聞の危機に直面することになり、業界あげての大騒動が続いており、今後もこの問題は尾を引くと見られているだけに、そのさ中に従来どおりのAMショーが開かれることの意義は大きい、と言わねばならない。新風営法第二条第一項第八号で定める「射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの」が、スロットマシンやその他のギャンブル機に限られるのか、法案作成当局である警察庁の言うように「遊技の結果が表示され、または勝負が明らかとなるもの」と、事実上あらゆるゲーム機を示すことになるかによって、AM業界の将来は大きく左右されることだけは事実であろう。もしも警察庁の言うとおりになるなら、乗物機と占い機以外のAM機を用いる営業はすべて「八号営業」として来年二月施行以後許可営業となる。

この観点からすれば、今回のAMショーは大ざっぱに言って、遊園施設と乗物機のいわゆる「乗物ゾーン」と、それ以外の「八号営業ゾーン」が共存して出品される展示会と言うことになる。逆に、「八号営業」の規定がスロットマシンその他のギャンブル機に限定されるなら、今回のAMショーはいわゆる「メダルゲームゾーン」が「八号営業」で、それ以外は従来と何ら変化ないことになる。警察庁は、どんなゲーム機も賭博に使用できるし、しかもゲームセンターはゲーム機で営業している、とする見解を示している。この見解の後半は当り前だが、さて前段の「どんなゲーム機も賭博に使用できる」という考えが果して客観的に見て正しいかどうか、今回のAMショーで出品されるゲーム機を前にして、もう一度みなさんで考えてほしいものだ。

警察庁の見解に従うならば、このAMショーに出品されるゲーム機は「賭博に使用できるもの」なのであり、この会場に来る人は（乗物ゾーンしか見ない人は別として）そういう「賭博に使用できる」ゲーム機を見に来ていることになる。これを名誉と思う人も、不名誉と思う人もいるだろうが、現実にはそういう分れ道にさしかかった時期に、今回のAMショーが開かれることを知っても別に損はないように思う。

健全性を追求

〝健全な娯楽、明るい社会〟これが今回のAMショーのテーマである。さらに言えば昭和五十五年から毎年この同じテーマでAMショーは開かれている。このテーマが目指しているのは、総合的な意味での「健全娯楽」をAM業界が創造性と努力の積み重ねで作り上げていき、それが社会と調和することで明るい社会づくりに貢献しよう——ということである。同じテーマを掲げるAMショーとしては、今回で五回目になるが、その間いろいろなことがあった。後に大問題となった「TVポーカー」が出品されたこともあったし、出展規定に違反してJAMMAから除名される出展社もあった。しかし、その間JAMMAをはじめとして業界団体はこぞって、問題のある機械や業者の追放に努力してきた。この努力は並たいていのものではなかったと思われるのである。

コピー問題についても当初コピーメーカーは開き直っていたものだが、今では無断コピー行為を違法とする考えが定着し全般的にこうした法律知識の向上が見られるようになった。しかし、これもまた多大な努力を払ってこそ出来えた現実なのである。賭博や無断コピーなどの違法行為の未然防止はもとより、AMショーのテーマが掲げる明るい社会づくりへの貢献が今後ますます求められることになるだろう。努力というのは、どこかの段階で終るものでなく、いつまでも必要とされるものなのである。

今回のAMショーは、AM業界が本当に〝健全な娯楽、明るい社会〟を目指していることを、業界人ひとりひとりが確認しなければならない、と声を大にして言いたい。

今後への注文

今後のAMショーに対する注文としては、①開催期間を二日間でなく三日間に戻してほしい、②とくに各種会合はショー開場時間帯に行なうのを避けてほしい、③会場は何年も先の長期プランを立てて、全出展社がワンフロアーに出展するようにしてほしい——の三点を挙げておきたい。AMショーの価値を高め、効率をよくするためには、少なくとも以上三点の改善が望ましいと考えられる。

新風営法の経緯説明

NAO第18回理事会で警察庁三島課長補佐が

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では八月二十六日、東京の霞ケ関ビルにて第十八回理事会を開き、「新風営法」について警察庁の担当官による説明会が行なわれた後会議に入り、同法施行に伴なう下位法令に向けての今後の対応策などを検討した。

冒頭挨拶に立った内田会長は「二月総会から風営法問題に明け暮れたが、このほど国会を通り否応なしに規制を受けることになった。JAMMAとは運動方針の相異から、業界が二分したような感を与えたのは残念だ。広域OPからは（四月中旬に）退会届が出ているが会長預り（保留）としており、本会合には（特に）オブザーバーとして参加していただいている。警察庁担当官の説明を参考に今後の対応策を審議していただきたい」と述べた。

続いて警察庁の担当官より「新風営法」について説明が行なわれたが、出席したのは保安部防犯課の三島課長補佐と三宅警部の二名で、約一時間にわたって三島氏が講演した。

説明会の後、会議に移ったが、まずこれまでの経過（但し、風営法問題に関するNAOの活動についての具体的な説明はなかった）を前提にして、内田会長が「風営法問題に関し正副会長を中心に進めてきたNAOの対応が正しかったかどうか、ここで正副会長に対する信任、不信任を問いたい」と提案がなされた。これに対し出席理事から「信任を問う必要がない」とする意見が出され、多数の理事がこれに賛同、その結果、内田会長は「信任されたものとして引き続き職務を遂行する」として審議を進めた。

次いで現在の問題点として、とくに真鍋副会長より本紙に対し、本紙八月二日付号外記事に関する意見を述べた。同氏は八月十三日付で本紙に「釈明請求」書を送付、本紙は八月二十四日付で回答書を送付した（本紙前号既報）が、真鍋氏は「論旨をはぐらかした回答になっており、再度明確な回答を得たい」との意見を述べた。これに対し本紙の赤木社主は「事実の解明については私どもも望むところであり、この件については七月二十四日からの動きを克明に追う必要がある。さらに反論するのであれば具体的にしてほしい」と反論した。この件についてはこれ以上の進展がなく、また当事者以外の発言も許されなかったことから、両者の意見にかなりの相異があることが確認されたのにとどまった。

府県単位の団体作りを支援 JAMMAの協力を求める

続いて今後作成される下位法令に向けて業界の対応策などが検討された。これについて内田会長が「今後作られる施行条例に向け各都道府県で作る団体について、NAOとしても全面的にバックアップすることになっている。この団体については八号営業のみの団体でいいのかそれ以外も含めた方がいいのかが問題だ。また運動方針の相異からJAMMA、NAOに二分されているが、法改正が決まった以上大同団結して当局と交渉すればどうか。そのためにはどのように一本化すればよいのかが問題だ」と述べた。これに対し各理事より「NAO、JAMMAをそれぞれ発展的に解散して新しい協会を作るべきだ」、「NAOはオペレーターの集まり、JAMMAはメーカーの集まりでこれを一緒にして考えることはおかしい。NAOを中心に考えるべきであり、これに広域OPが参加することは自由である」、「JAMMA、NAOそれぞれ従来通りのままとして、二協会がそれぞれ委員会を作り、合同で当局と折衝する」など各種の意見が出された。また、オブザーバーとして出席していた広域OP各社の意見も参考に検討され、その結果①条例レベルでは広域OPの協力を得て当局と交渉に当たる、②政令レベルではJAMMA、NAOそれぞれの方針に基づいて、コミュニケーションをとりながら進めていく、ことが承認された。

なお同理事会ではこれらの案件のほか事務局より、第四回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座の実施要領の説明と、次のとおり会員の入退会の報告がなされている。新入会員＝日本科学遊園㈱、㈲オーケー商事、㈱カプコン、㈱ダイワサービス、枡商店、㈱VIP。退会＝エイフク商事、新和商事㈲、田中電設㈱。

NAO第18回理事会にて（上の写真左から）梅村、高堂、真鍋各副会長、説明する警察庁防犯課・三島課長補佐、三宅警部、内田会長、山田副会長

三島課長補佐による説明要点

NAO第十八回理事会で行なわれた警察庁防犯課の三島課長補佐による「新風営法」についての説明内容は、主に立法経緯と今後の諸準備についてであるが、うちAM業界と関連深い要点は次のとおりである。

——この業界は組織率が低く、NAOとJAMMAと関西派それにアウトサイダーに分かれている。ゲーム場の風営化にNAOは当初反対していたが条件付きになり、JAMMAは絶対反対、関西の分派は賛成である。うちNAOとは（警察庁は）これまで六十数回コミュニケーションをとったが、これはNAOがリーダーシップを取っているとの考えによる。

——なぜゲームセンターが風営法に取り込まれたのか、と言えば、時代の趨勢がそこまで来たからである。賭博、子どものたまり場、近隣騒音の問題がある。許可制、届出制ではスタンスが異なるので許可制としたが、皆さんの主導者と激論を闘わせたこともある。

ゲーム機区別は不可能
実態に合う具体案をできる限り聴取したい

——国会審議では事実は一つしかない。会議録を読んでほしい。社会党だけが本法を重要法案扱いしている。参院小委員会の解釈にはいろいろあるものは技術的なもの、専門的なもの、変化するものである。政令、府令、規則について皆さん方とも専門的詰めを行なっており、省庁間の協議を経て閣議決定等へ進める作業中である。実態に合うものを、タイミングを逸しないで提出してほしい。

——条例に委ねたのは地域性を加味したからである。政令等と併行して各都道府県の十二月定例議会で（施行条例の）審議をしていただく予定になっている。早い県では十月から実質審議に入るが、政令等が先行しなければならない。既存の青少年条例との関係は、法律が上位だが、内容によって有効・無効になることがあり、福井県の場合は有効と考えられる。

——業界はいくつかに分かれているが、それぞれの目的が異なる。目的が同じでもパチンコ業界のように東京で三つの組織がある場合もある。しかし一つにまとまったほうがいいに決まっている。映画業界がいい例で、配給元がしっかりしているので一致団結、自主規制を徹底し、効果を上げた。私たちは法律を作るのが目的ではなく、健全育成が図れるよう考えている。それができなければ（立法化され）掟が細かく細分化されていく。

——良い店、悪い店の区別はできない。店だけでなく（ゲーム）機械でも、一台の筐体に賭博ものと健全と言われているものが格納されているものを現実に押収している。その上、ROMやカセットの交換でゲームが変えられる。いろいろあって統制がとられていない。警察庁内には七号営業のパチスロ解読作業をしており、技術者がいる。皆さんが、健全機と不健全機とを分けてくれと言うなら、全部チェックしようかという意気込みもあるが、そこまで行ったら追い込まれて何も動けないのではないか（ゲーム機にはいろいろあり警察にわからないよう偽装しているのもある）。これらの点は、庁内でも激論を闘わせたところである。

賭博そのものの機械は許可しない。JAMMAのG機対策委員会が昨年四月に決めた基準については私たちのシンクタンクで念入りに読ませて、区分できるかどうか考えたが、残念ながらできないとの結論に達している。

——どういう店が許可対象になるかは、八号の規定にあり、その他政令で定めるものとして省庁間の協議もある。しかし実際に陽の目を見るまでは（それは）事務屋の叩き台にすぎない。日時の許す限り知恵の出し合いということになる。皆さん方の英知を絞った、実態に合う話があれば聞こう、というのはそういう意味である。

この業界内で（新風営法に対応する）専門委員会でも出来た場合、具体的な案を持ち込めば聞きたい。できるだけ実態に近づけたいと考えている。

青少年問題に取組むため
宮崎県にも組合
7月16日設立総会、組合員11社で

原田福一 会長

九州の県別AMオペレーター組織として「宮崎県健全娯楽業組合」が七月十六日の設立総会で正式に発足したことがこのほど判明した。

同組合によると、今年六月五日以後三回にわたる会合を重ねた末、七月十六日、宮崎市内のホテルひまわり荘で組合員十一社を集め、設立総会を開き正式に発足した。

同組合の設立趣旨は風営法改正という動きを背景に、青少年問題などに取組むため県内のAM機業者が団結し、県当局との連携を密にする必要がある、とするもの。従って会員資格は同県内で健全なオペレーションをしている業者で、本社が他府県にあっても加入できることになっている。

設立総会では定款が承認された後、今後の運動方針として関係団体との懇談会など五項目が承認された。役員選出は、設立以前の六月五日に行なわれており、次のとおりとなっている。会長＝原田福一氏（南大鵬物産㈱）、副会長＝有坂順三氏（㈲アリサカ）、役員＝山之内涼二氏（セガ社）、津曲武義氏（タイトー）、嶋田俊樹氏（ナムコ）。なお組合事務局は会長会社内に置かれている。

七月十六日の設立総会は昼ごろ終わり、午後から宮崎県警本部防犯少年課、宮崎市の青少年育成連絡協議会、補導委員連絡協議会など六名との懇談会を開き、業界側は業界と組合について説明し理解を促した。宮崎県でこのような会合は初めてであり意義深いことだ、とされている。

「風営法研究会」設置

JAMMA第21回理事会で積極的対応策

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）は九月五日、東京・永田町のTBRビルで第二十一回理事会を開き、「新風営法」をめぐる対応策として新たに同協会内に「風営法研究会」を設け、さらに積極的な活動に入ることなどを決めた。

風営法が改正され「新風営法」となった国会での審議経過、参院地行委に設けられた小委員会の意味、これらの経過に対するJAMMAの対応について日南専務から説明があり、とくに七月二十六日参院議員会館内で行なわれた〝説明会〟事件に関しNAOに公開質問を行ない、NAOから回答を得たものの回答内容に重大な問題点が残されている、との指摘が行なわれた。これに関連して本紙の赤木社主が〝説明会〟事件について、七月二十四日から日を追って具体的な説明を行なった。

以上に基づき討論が行なわれた結果、JAMMAとして次のような対応を進めることになった。

①新風営法は悪法であるとの考えで、実質的廃案に追い込むべく参院小委員会に働きかける、②積極的対応策の一環として同協会内に「風営法研究会」を設け、JAMMAの考えや各種情報を発表し、アピールしていく、③東京都ゲーム機オペレーター協会（仮称）などの組織づくりに積極的に協力する、④八月二十八日のNAO理事会は、JAMMA・OP部会に対し発言権を与えず出席しろとするもので、NAOに対し抗議する、⑤〝説明会〟事件について必要があれば本紙がさらに詳報することに協力する。

上の写真は第21回JAMMA理事会（9月5日）のようす

新風営法問題以外の議事内容は次のとおり。

(1) 除名した元会員・㈲ボナンザ・エンタープライゼズが除名を不当とする訴訟を起し、係争中であるが、このほど裁判所から和解勧告があり、ボナンザ側和解案が理事会で検討され、その検討方針で訴訟に当たることが確認された。

(2) ディストリビューター部会、電気用品取締法対策委員会からこの間の活動報告が行なわれた（とくに電取法関係では技術基準の改正作業中とのことで、後に同委員会が報告資料をまとめることになった（コインボックスのキーは工具とみなされた）。

エレメカゲーム機の技術応用し

消火訓練装置を

ナムコが開発、将来は量産も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、超音波を使った新しいタイプの模擬消火訓練装置「消火マスター」を開発したことを明らかにした。

これは同社地元の東京都大田区防災課が、ナムコのエレメカゲーム機などの技術に着目して同社に依頼、同社が開発・製造したもの。同社では今回完成した装置のデータを集め、量産を目指し、今後各地の地方公共団体などを中心に販売していく予定、としている。

同装置は本体と消火器およびリモコンから構成されており、消化器のノズルから放射される超音波を本体側のセンサーで感知して、本体内部の燃えさかる炎を消すというシミュレーションを行なうもの。本体は下部からブロアーで風を送り、赤い布が燃えている炎のようにみせる炎のシミュレーション部とセンサー部、時間表示装置、効果音装置などを内蔵。また消火器には超音波発信装置などが内蔵され、レバーを握るとノズルの先端から超音波が発信される。またリモコンでは装置のリセット、スタート、時間表示などをコントロールする。

使用方法は従来の消火器訓練とほぼ同様で、超音波が出る時間は十七秒（四段階に変更可能）。実際の消火器の使い方に近ければ近いほど短時間で炎が消えるようになっており、また消火に要した時間が表示され、消火技能の判断の目安になっている。

同社では同装置の開発により、従来の消火訓練の問題点——①雨の日や風の強い日には実施できない、②屋内では実施できない、③危険が伴なうため年少者や女性が敬遠する、④消火剤のコストが高く（一本八千五百円）、たくさんの人が訓練できない、などが解決されたとしている。

ナムコが開発した消火訓練装置「消火マスター」を使用している例

コウベグリーンエキスポ85の遊園地に

協会事業として参加

JAPEA第20回理事会で決め、会員に参加募集

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では八月三十日、東京・渋谷の青学会館にて第二十回理事会を開いた。

同理事会では来年七月から神戸市で開催される博覧会「全国都市緑化神戸フェア」の遊園地部分を同協会の協会事業として行なうかどうかを中心に審議が進められた。

同博覧会は「コウベグリーンエキスポ85」の愛称で、神戸市および㈶日本緑化基金の主催により㈱エキスポランドを通じて同協会に要請があったことは前回の理事会ですでに報告されている（本紙第243号既報）。また同協会では八月二十四日に大阪・難波のホテル南海にて同博覧会の説明会を開催し、これに十五社、十八名が出席している。

同博覧会の参加について討議の結果、協会事業として行なうことが決定され、そのため同博覧会の参加について早急に会員に呼びかけることになった。参加を希望する会員は九月二十四日までにJAPEA関西支部に必要書類を添付して申込むことになり、翌二十五日に大阪・梅田の阪急グランドビルにて参加者の合同会議が行なわれる。

また役員改選については前回理事会で理事就任（再任）を保留していた山田俊夫氏（東洋娯楽機㈱）と岡本昌明氏（明昌特殊産業㈱）に関しては、山田氏は受諾、岡本氏は辞退する旨の正式回答があったことが報告され、承認された。

このほか①五十八年度の遊戯施設台帳がこのほどまとまったことが報告された。また②日本貿易振興会（JETRO）ナイロビ支部より同日本本部を通じて、遊園地の合弁事業の引合いが事務局に届いていることが報告され、JAPEA会員に資料を配布することにし、さらに詳細を知りたいという会員にはJETRO日本本部の西松氏とコンタクトをとるように連絡することになった。

全国248遊園地に1262台

JAPEAによる遊戯施設台帳まとまる

JAPEAではかねて進めてきた「遊戯施設台帳」をこのほどまとめ発表した。それによると昭和五十八年十二月末現在、全国二百四十八ヵ所の遊園地で、建築基準法に関わる遊園施設は合計千二百六十二台あることになった。この調査は遊園施設のメーカー、オペレーターの協会調べだが、かなり完成度の高い調査結果とされている。

遊園施設は建設省告示第五八号で十二種類に分類されており、今回の調査結果によるとメリーゴーランド（ティーカップ、ロックンロールなど含む）類が三百五十八台と最も多く、観覧車類百五十六台、モノレール（スカイジェットなど含む）類百二十九台の順となり、遊園地には観覧車とメリーゴーランドがつきものとの常識を裏付けることになった。

以下はローター百二十六台、オクトパス百十七台、コースター百十二台、回転ブランコ九十四台、飛行塔五十六台、マッドマウスとウォーターシュート五十四台、海賊船二十九台、ムーンロケット十七台、子ども汽車七台、その他七台の合計千二百六十二台となっている。

遊園地を都道府県別にみた場合、大阪が十七ヵ所で最も多く、次に東京十六、静岡、福岡各十五、愛知、兵庫各十四、広島十三、山口十（以下略）となっている。またブロック別にみると北海道四、東北十三、関東四十七、信越四、中部四十、近畿五十三、中国三十一、四国十一、九州・沖縄四十五となっており、比較的人口が集中しているところと、気象条件の良いところに多い傾向がわかる。

機種別分布も調査しており、うちコースター類は東北六台、関東二十一台、中部二十台、近畿三十七台、中国七台、四国二台、九州・沖縄十九台で、北海道、信越はゼロという結果になっており、寒冷地は難しいことが裏付けられている。

特許・実用新案 出願公告・公開
（8月23日～9月7日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊫は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

八月二十七日付＝「打撃装置」、芦立電気㈱（東京）、公開㊫149161、出願58－24394。

実用新案出願公開

八月二十八日付＝「自転車遊戯具」、㈱タイトー（東京）、公開127663、出願58－20786。「多数のゲームプログラムボードを内蔵するマルチゲーム装置」、相沢祥喜（神奈川）、公開㊫127693、出願58－21675。

第22回AMショー小間配置

EXHIBITORS

第2会場（1F）

第2会場（2F）

第1会場（2F）

共催2協会会長メッセージ

健全な娯楽、明るい社会

JAMMA会長、ショー委員長
中村雅哉

JAPEA会長
山田三郎

新風営法で大きな転換期を迎えたがG機との区別でAM機の発展願う

中村雅哉

第二十二回アミューズメントマシンショーは、新風営法の国会通過と、明年二月からの施行を前にして、自由営業と規制営業の間（はざま）を画するショーとなったのでありますが、会員各位の活発な出展申込みは、例年通り小間割り調整を行なうという盛況を呈し、厳しい業界環境の中にも臆することなく出展申込みに示された各社の旺盛な意欲に、当業界のたくましさを改めて痛感した次第であります。

ともあれわが業界は、幾多の変遷を重ねながら成長を遂げてまいりましたが、法規制という新しい局面を迎え、否応なく大きな転機に立たされたのであります。この大きな試練に耐え、さらに成長発展を続けていくには相互理解と協調に基づく業界の大同団結が不可決の要素であります。甘受せざるを得ないかもしれないアミューズメントマシンとギャンブルマシンの混淆を、截然と区別させる責務が、他ならぬわれわれ自身にあることを、業界共通の課題としなければならないのであります。そして、その責務を果たしてこそ、高度技術化社会におけるアミューズメントマシンの存在が、より必然性を高め、二十一世紀に向けての業界の展望を確かなものとすることができるのではないでしょうか。

最後に、このショー開催にご尽力下さいました関係者各位に、心から厚くお礼申し上げ、ご挨拶とさせて頂きます。

余暇社会にこたえ楽しい演出を高い安全性と技術力で実現

山田三郎

今回の第二十二回AMショーが、これからの国際社会へ向けて大きく羽ばたくショーとして、今まで以上に立派に開催できますことは非常に喜ばしいことでございます。

我国の余暇活動は年々活発化してまいり、現代社会には、既に余暇というものが生活の一部として貴重な位置を占めるに至っております。そこでその余暇を素晴らしく演出し、大勢の人々のニーズにお答えするためにも、我々業界の存在と発展は国内はもちろん国際的にもますます必要となってまいりました。

近年、我遊園施設業界も他の産業界と同様またはそれ以上に、最先端技術を駆使した技術改革が行なわれ日進月歩の歩みを続けております。しかし遊園施設の技術進歩はあくまで完全の上に成り立っているものであり、常に安全面を最優先してこそ、人々に楽しい夢とかつスリルのある遊園施設を提供できるのであります。

我業界では、この技術改革と安全性を最重要課題として取組んでおります。そして今や我国の遊園施設は、国内はもちろん世界各地に数多く設置されるようになってまいりました。このことは、我国の遊園施設の高度化、今までの地道な努力、そして安全面でとくに高い評価を受けた結果であると存じております。

今後も我業界は一致結束して、より以上の研鑽と努力を重ねて益々発展して行くことを期待してやみません。

また我国では来年三月に「科学万博――つくば85」が開催されますが、この会場内のアミューズメントエリアには、我業界の会員が協力し合って技術的に最先端を行く、最新式でかつ完全な遊園施設が数多く出現することになっております。なお出展エリアでも我業界の会員による八十五基の世界一の大観覧車や場内移動用観覧施設としての最新式ミニモノレールやロープウェイなどが設置され、科学万博の成功に大きく貢献するものと存じます。

今回のAMショーや「科学万博つくば85」を契機として我業界もより一層発展し、二十一世紀を展望した素晴らしい遊園施設を作り、国際社会に貢献することを望んでやみません。

東京以外では初の試み
福岡で養成講座
県協も協力し10月15日から3日間

九州・福岡で「第四回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が十月十五日から三日間開かれることになった。これまで同講座は三回とも東京で行なわれてきており、東京以外ではこれが初めての例となる。

同講座は日本娯楽機械オペレーター協（JOU）と日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）の二者が主催し、さらに㈳青少年育成国民会議が共催するという、事実上三者共催になっており、これに今回の場合福岡県健全娯楽業協会が後援する形になっている。

今回の開催趣旨は、主催者側発表によると「青少年非行の増加や、ゲームセンターなどに対し否定的な一般国民の評価、世論をうけて新風営法が成立し、一部業種が八号営業として規制されることになり、我々業界の営業に対する社会の監視の目や管理者への要請は一段と厳しいものがある」状況のもとで、青少年育成国民会議の指導と協力を得て、望ましい管理者を養成、業界の社会的信用を高めるとともに青少年非行防止の一翼を担うため――としている。

同講座への参加者は、JOU組合員、NAO会員、福岡県健全娯楽業協会会員またはその会社の従業員で、会社代表者が推薦する者、あるいは上記組合員や会員が推薦する者に限られており、この資格のある者を対象に今回は百名募集する。

開催日時は十月十五日午前十一時から十七日午後四時までで、志賀島国民休暇村に宿泊し、ここで講座が連日開かれる。九月十三日までに受講申込書により申込み、受講者として決定されれば、宿泊費、食費を含んだ会費一名四万三千円の請求が行なわれる。応募者については「実行委員会」で調整の上、受講者を決定する、というところに意味がある。

なお申込み先はJOUとNAOのほか、福岡県健全娯楽業協会、長崎県と鹿児島県の組合・協会、それ以外はNAO九州支部となっている。

すでに講座内容の予定は明らかにされているが、NAO事務局によると、西岡議員による特別講演などが追加されているとのこと（詳しくはJOUなど主催者側事務局に問い合わせて下さい）。

AMショー開期中に
NAOは理事会
10月4日、TRC会議室で

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）は十月四日、午後一時半から二時間、東京流通センター（TRC）十階の第四会議室で第十九回理事会を開く。

議題として①地域団体の結成とNAOの組織について、②政令レベルの折衝状況について、の二点が挙げられる。

JOUは昼食会
3日、ホテル国際観光で例会

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）では十月三日、正午より午後三時まで、東京八重洲のホテル国際観光にて十月例会を開く。

これは昼食会を兼ねたもので、AMショー出品機種の品評や各種情報交換などを行なうことになっている。

関西精機東京事務所長に石蔵慎一氏就任

㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）では、同社東京事務所長だった奥宮幸雄氏が円満退社し、後任に石蔵慎一氏を所長として迎え入れたことをこのほど明らかにした。

新任の石蔵氏はさきほど㈱エスコ貿易を円満退社しており、同氏はエスコ貿易から関西精機（東京）に移ったことになる。

DB部会品評会
4日、TRC会議室で昼食会を兼ね

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（部会長＝川楠俊太郎氏・㈱カワクス）では十月四日、午後一時から、東京流通センター（TRC）十階の第五会議室で第四十二回会合を開く。

これは昼食会を兼ねて開かれるもので、AMショー出品機種の品評を中心に行なうとされている。

社名変更

㈲共進（旧・㈲興亜）＝東京都大田区西六郷一の三十七の十二、☎七三八―二八八〇、松村有煥社長。

AMショーを機会に
3日夜の招待会
セガ社、ナムコ、ユニバーサル

第22回AMショー開催を機に、ほぼ例年どおりいくつかの出展社によるレセプションが都心のホテルで開かれる。

これらはAMショーを機会に来日する外国人業者や、上京する国内の業者を招いて開かれるもので、招待客のみを対象としている。これらの予定は次のとおりで、タイトーは今年は開かないもようである。

十月三日＝セガ社／エスコ貿易レセプション…ホテルオークラ、午後六時十五分から。ナムコレセプション……ホテルオークラ、午後八時十五分から。ユニバーサルレセプション……ホテル・ニューオータニ、午後七時から。

事務所移転

オープンテクニカ＝東京都新宿区西落合三の十の二、☎九五二―七六四四、本居一哉社長。

22nd Amusement Machine Show

出展内容 50音順

各社出展内容一覧（50音順）

本紙恒例の企画として今年も、AMショー出展各社の抱負を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場での内容についてご理解が深まり、その価値が高まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月初旬に締切らせていただいている関係上、実際の出展内容とは多少異なっていることがありうることを申し添えます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりGマシンを排除する姿勢で臨んでいますが、ただその排除基準に変則的な面がありすっきりしない点も見受けられるため、展示内容に多少の混乱が見られることもご注意申し上げます。

今回のショーは前回から使用している東京流通センターを会場とし、全会場が三フロアに分かれています。そのうち一フロアに小型乗物機・遊園施設関係がまとめられ、各種AM機が会場を埋め尽くす予定です。いろいろな製品を出品する出展社が多い現状から、機種による分類よりも社名五十音順で配列するほうがわかりやすいとの見地から、以下のページは社名五十音順になっています。ただし出展内容が同じという系列会社については、まとめて掲載しております。

今回のショーは二協会（JAMMA、JAPEA）共催となって二回目になりますが、出展社が二協会いずれかの会員に限られ、出展計画は従来どおりの小間単位によるものにとどまっていること、会場の制約など改善されるべき点はあるものの、落ち着いた展示会場になることを改めて望むものであります。

（編集部）

22nd Amusement Machine Show

出展内容 50音順

PTLシリーズ新作占い機

アイレム

出展方針 変化し多様化する市場のニーズに対応し、独創性を重視した商品作りを目指している同社は、ビデオゲームの開発とともに、ビデオゲーム重視の従来の路線から少し方向を変え、それ以外のアミューズメントマシンの開発にも力を注いでおり、幅の広い商品を扱う方向で多様化を図っていく方針。

出展内容 占い機①「運命の輪」＝同社〝PTLシリーズ〟の第四弾。この占いの依拠している論理は、人間には過去、現在、未来という三つの流れの中でそれぞれ違った運命があり、父親からは前世と宿命を、母親からは使命を受け継いでおり、誕生日を前世と現世とをつなぐ運命上の接点としてとらえて、基本となる〝天輪数〟を算出、これを基にいろいろなデータから隠された記憶、未来の可能性をコメントするというもの。占いの内容は前世、宿命（現在から十数年後までの運勢）、使命（結婚、仕事、対人など六項目）、相性、今週の運勢——と大きく五分類され、それぞれに必要なデータ（両親や異性の生年月日など）をボタンで入力すると、結果がプリントアウトされる。

TVゲーム機②「ザ・バトル・ロード」＝スクロールする画面内の道路をプレイヤーの走行車が、敵の走行車の攻撃をかわし、また発射により撃破しながら味方の基地まで走破していくという戦闘をテーマとしたカーアクションゲーム。背景には森、砂漠など多彩な場面が展開。③「ロードランナー」＝奪われた宝を取り戻すべく〝ハンゲリング帝国〟に潜入したコマンダーが、レーザーガンで掘った穴に敵を封じ込め、あるいは穴を降下しながら宝を取り戻していくというパズル要素を採り入れたコミカルアクションゲーム。TVゲーム機は同社特製キャビネット「マルチボックス」に組込んでの展示となる予定。

レール走行式を充実

朝日エンジニアリング

出展方針 同社は鉄道模型、汽車に始まった創業八十年の歴史に恥じない商品作りを進めるため、常にレール式乗物機では先駆者であると言われるよう研究、開発に努力する方針を一層高めて、その他の乗物機に対してもその成果を応用していくという姿勢を示す。

出展内容 ①二百五十〃ゲージの本格的SLシリーズ「C58型」＝本物を忠実に再現したレール走行式乗物機で、機関車はすべて鉄製の手作りによるもの。五人乗り客車三両を連結しており、リアルに再現した音響、煙、蒸気などが臨場感を盛り上げる。

②コントロールカー用「ターンテーブル」＝二百五十〃ゲージの「SL100」「コンボイL300」「サーファーワゴン」（いずれも一人乗り）の走行方向を転換できるもので、レールのレイアウトに斬新さを加えた。一本の直線レールを途中でUターンさせたり、他のレールの方向に自由な角度で転換できる。

③「スペースシャトル」＝コロンビア号の格納ハッチが開いた状態のデザインで、FRP製ボディー、四人乗り（定置式か走行式のいずれかで展示）。以上すべて新製品。

高度な硬貨メカ機構

旭精工

出展方針 コインメカニズム機構とコインエレクトロニクス機構および払出し機構を、多方面からのニーズによりあらゆる角度を考慮して開発した画期的商品を中心に紹介する。

出展内容 セレクター①「757—P」＝フロントタイプ（新製品）、②「AD—81D」＝ドロップタイプでオールプラスチック製、低価格量産化が可能になった（新製品）、③「720—A」＝五十円と百円両用、④「720—A／F37」、⑤「720—A／B」、⑥「720—A／B—W」、⑦「730—A」、⑧「730—A／F37」、⑨「730—A／B」、⑩「730—A／B—W」、電子セレクター⑪「810Eシリーズ」、⑫「マイクロセンサー—MSI」、マスコシリーズ⑬「900／F37」、⑭「1000／F2」、⑮「900／F36」、⑯「KWM—740」、ドロップタイプ⑰「AD—81P」、⑱「CAD—80A」、⑲「AP—80B」など。ホッパー⑳「DH—750」＝エスカレーター付きで大きなコインも払出し可能（新製品）、㉑「ワイパーホッパー」＝一枚も残さず高速で払出す（新製品）、㉒「CAH—1」、㉓「CH—500」、㉔「CH—2500」など。ドアシリーズ㉕「CAD—サービスドア」、㉖「ADD—サービスドアS、W、T」、㉗「NAD—サービスドア」、㉘「キャッシュボックスドア」。ペイアウトソレノイド㉙「AES—112」、㉚「AES—112／DC—24V」。スタンプディスペンサー㉛「ASD—R、L」、㉜「AGD—R、L」など出品。

TVゲーム機三機種

アルファ電子

出展方針 独創性と奥行きのあるゲーム性の追求をモットーとして、全スタッフがチャレンジ精神を合い言葉にソフト、ハードとも完成度の高いゲーム作りを今後とも続けていく方針であり、今回はAMショーへの初出展を期して、時代のニーズに応えるべく記憶容量の大きな16ビットCPUによる〝マルチボード〟搭載のゲーム機をメーンに紹介する。

出展内容 TVゲーム機①「プルファイター」＝アイスホッケーを採用した16ビットCPUによるゲームで、動かしたい選手を自由に選べること、一定条件で二人の選手が高速で動き回れる〝プルファイター〟に変身できることなどが特徴。試合はパックの奪い合いから始まり、パスやシュートを駆使して、相手チームの攻撃をかわしながら相手ゴールに攻め込む。同点決勝のチャンスゲーム、秘密ボーナスポイント、チアガールの声援、一ラウンドごとのメッセージの表示など視覚、音響、ゲーム内容ともに深く楽しめる。

エクイテス

②「エクイテス」＝ロ

フューチャー　スパイ

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。

この度、当社が新発売致しましたビデオゲーム機「FUTURE SPY（フューチャー スパイ）」は当社が独自に開発・製品化したオリジナル製品であります。これらの商品を当社の許可なく、無断で模倣もしくはこれに類似する商品として製造・販売・広告・輸出および使用する等の行為は、工業所有権法、不正競争防止法、著作権法等に抵触し、当社の諸権利を侵害するとともに、アミューズメント業界の秩序を乱し、ひいては業界の健全な発展を阻害することとなりますので、これら行為のないよう、十分なご配慮をお願い申し上げます。

なお万一、違反行為があった場合は、当社は断固たる態度でそれに対応する所存でございますので、ここにお知らせいたします。

昭和五十九年九月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社 セガ・エンタープライゼス
取締役社長 中山隼雄

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

ボット戦士が反乱ロボットたちと戦うゲームで、場面は上空と地上を自在移動。発射はスクリュー状やジグザグに飛んでいくものなど、従来になかった砲撃が可能。16ビットCPU採用で多彩な背景とあわせていろいろなフィーチャーが楽しめる。なお①②ともセガ社から発売となる予定になっている。

③「チャンピオン・クロッケー」=欧米の伝統的なスポーツゲーム〝クロッケー〟をアレンジして採用したゲームで、同社「チャンピオン・ベースボール」からのROM交換の形で発売となる予定。

総合的DBシップを

エスコ貿易

出展方針 総合ディストリビューターとしての同社は、AM業界ならびにその関連する業界をも含めた幅広いニーズに応えるべく、TVゲーム機はもとよりその他アーケードマシン、パソコン関係の製品など多彩な製品を豊富に取り扱っていくことを示すとともに、それら製品を安定供給していくという企業姿勢をアピールした展示を行なう方針。

出展内容 ①国内各有力メーカーの新作TVゲーム機を数機種、②アーケードゲーム機とプライズマシンの従来機を二機種、③「パソコン学習塾」=セガ社パソコン「SC-3000」を組込み、硬貨作動式によりパソコンのBASICからゲームまで楽しむもので、ソフトは十種類内蔵しており、ボタンにて選択。このほか各社製品を出品。

新エアーアクション

大阪テント

出展方針 健全性とスポーツ性、安全性の高いエアーアクション遊具を専門的に手がけてきている同社は、同遊具の各シリーズのうち〝エアージャンボン〟のニューキャラクターを発表。今後さらにエアーアクション遊具シリーズの充実を図っていくとしている。

出展内容 ①「ぼくクマさん」=同社〝エアージャンボン〟の新作。子どもたちが喜ぶ大きな動物の中からクマを採用。大きさは直径六㍍、高さ六・七㍍、定員は二十名。第22回AMショーでは会場の小間スペースの関係上、本体そのままの展示はできないので、同遊具の頭の部分のみを実物展示する。なお発売はAMショー発表と同時に行なわれる。このほかデンマークのダンバーグ社製のスプリング式木馬の出品やパネル展示など。

新型キャビネット発表

大森電気

出展方針 国内、国外の市場のニーズに対応する製品の企画、開発に最大限の努力を傾注してきている同社は、従来のAMショーではTVゲーム機を中心に出品してきたが、今回のショーは方向を変えた内容の展示を行なうとしている。それはロケーションの活性化を促すようなアーケードゲーム機とフロアの有効利用を考えた新タイプのキャビネットを発表し、最近のゲーム離れと言われる現象をもとに戻そうということを訴えるとともに、ゲーム場以外の市場の開拓を狙って開発した占い機も紹介し、AM機の取扱い機種の幅を広げていく姿勢をアピールする。

出展内容 アーケードゲーム機①「アイスホッケー」=文字どおりアイスホッケー競技を採用したもので、ヤキトリ式プレイ方法で選手を動かして得点を入れていくもので、同社オリジナルの新製品。

キャビネット②「六角筐体」=アップライト型TVゲーム機用で、三台を合わせると円形になり、中央部にパラソルが取り付けられる。ゲームコーナーの中央フロアの有効利用とディスプレイ効果を考えた新タイプ。

占い機③「コンステラ」=コンピューターによる星占いで卓上型。占い項目は相性、金運、愛情運、健康、性格の五種類あり、結果はプリントアウトされる。ボディーはアイボリーとシックなブラウンの二種類がある。硬貨作動式で入力は、占い月日、性別、生年月日、占い項目番号、相手の生年月日の順序で上部盤面のボタンを押していく。さらにボタンの上にデジタル式ルーレットがあり、スタートボタンを押すと数字が回転、ストップボタンで止めて指定数が並ぶと景品サービス券が払出される。

大森電気製の卓上型星占い機「コンステラ」

米国製プール施設紹介

思川企画

出展方針 終始一貫、健全娯楽機の開発に努めてきた同社は、今回のAMショーでは数年来追求してきたレーザー光線の技術の集積で完成させた光線銃のニュータイプと、今年夏に各地のプール施設に設置し爆発的な人気を呼んだ「ウォータースライダー」のパネルなどを展示する。

出展内容 ガンゲーム機①「レーザー77ニュータイプ」=ゲーム場のデッドスペースになっている壁面を主体的に利用し、薄型のターゲット装置を壁面にセット、フロアにはコインボックスとピストルを設置。特殊バッテリー内蔵ピストルは一回の充電で八百から千発射撃可能。プレイは一回十発。発射と同時に銃声が鳴り、ターゲットには着弾点が表示される。

「スパイラル・ウォータースライダー」設置のようす

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

大型遊具②「スパイラル・ウォータースライダー」=米国ウォーター・フォームズ社製、水の流れる曲線式コースを滑っていくもの。FRP製で振動や熱にも変化することがない。ユニットタイプでコースレイアウトは自由。このほか大型遊園施設を数機種パネル展示する。

TV機用モニターなど

加賀電子

出展方針 電子部品の総合サプライヤーとして各種の情報を的確に評価分析し、ユーザーからのニーズに応えるとともに、ニーズを掘り起こすことを主眼にした同社の企画力、開発力を示すべく出展を行なう方針。また同社商品〈ブランド名「TAXAN」〉の紹介に加えて、部品サプライヤーからアレンジャーへの展望を図っている同社の企業イメージをアピールする。

出展内容 TVカラーモニター①「KZシリーズ」=五㌅から二十六㌅まで各種そろえ、いろいろなサイズに対応。②「KX-12」=十二㌅モノクロディスプレイモニターで、目にやさしいノングレアスクリーン採用。③「TAXAN・RGBビジョンシリーズ」=コンピューターグレードCRTモニター、コンピューターグラフィックスの世界を拡大する多色表示。とくにリニアアンプ使用で色形表現が無限にできる。④「CX-12」=欧米で圧倒的な人気を得ている十二㌅モノクロのOEM専用モニター。

⑤「五㌅ハードディスクユニット」=パソコンもハードディスクの時代を迎え、これを先取りした製品で、PC-9801/E/F対応固定ディスクユニット。⑥「KGDシリーズ」=高品質で低価格のスイッチングレギュレーター。⑦「タッチパネル」シリーズ=モニター画面に指でタッチして入力する透視型コンピューター入力装置。

このほか各種カスタムICや電子部品など豊富に展示。

乗物とアーケード機

カトウ製作所

出展方針 『遊びのレジャーシステムを創造する』を方針として子ども用アーケード機の製作を手がけて二十周年を迎える同社は、アーケード機以外に乗物機（バッテリーカー）の開発にも積極的に取り組んでおり、現代そして未来の子どもたちの遊びに対する多様化に的確に対応できる製品作りを今後とも開発していくという意欲的な姿勢を示す。

わくわくUFO

ぐるぐるロボ

でるでるロボくん

出展内容 バッテリーカー①「ぐるぐるロボ」=同社〝ロボットカー〟シリーズ第二弾で省スペースのコンパクトカー。両輪駆動で自在に動き回ることができ、さらに回転ボタンにより三百六十度回転して方向転換が可能。二人乗りの新製品。②「わくわくUFO」=キャラクター〝エミちゃん〟を後部に配した円盤形デザインで、アクセルとハンドル操作、それに障害物にぶつかってもワンタッチで回転できるボタンを使う。二人乗り。新製品。

プライズマシン③「でるでるロボくん」=同社〝カプセルシリーズ〟第三作。頭のボタンを叩くとロボくんの左右の目が回転、赤ランプがついたらもう一度叩き、指定個所で止まれば景品が払出されるもの。

アーケード機④「メルヘンでんわぼっくすII」=同社「メルヘンでんわぼっくす」の小型タイプ。ディスクプレイヤーによるアニメ映画を楽しむもので、音声は電話型受話器で聞く。「ワンワン三銃士」「まんがイソップ物語」「不思議の国のアリス」など新アニメ六種が加わり、内容も充実させて紹介する。

定置型乗物機を三種

加藤鈑金工業

出展方針 乗物機の専門メーカーとして〝子どもたちの夢を育てる〟をテーマに、独自のアイデアを生かし子どもの夢を満たす楽しい乗物機の開発を続けてきた同社は、乗物機市場は今後ますます有望との観点から、今回のショーでも数機種の乗物機新製品を披露する予定。

出展内容 定置回転式乗物機①「ルンルンゴリラ」=ゴリラが右手に青リンゴ、左手に赤いリンゴを持ったデザインで、リンゴの部分に座って乗るようになっている。ゴリラの手が前後に動くとともに、ゴリラ自身も回転するもので、ディスプレイ効果も大きい。高さは一・八五㍍、直径一・六㍍。二人乗り。

定置型乗物機②「エアーバス」=同社〝バスシリーズ〟の新作。ボディーの大きな窓からクマ、ウサギ、キリン、サル、パンダが顔を出し、乗り物の動きとともにそれら動物が振れる（スプリング式）ようになっているのが特徴。作動中に乗客がボタンによりメロディー（全六曲）を選曲できる。動きは左右へのローリングと前後進。高さ一・四三㍍、奥行き一・八㍍、幅一・〇五㍍。四人乗り。

③「カプリオレ」=黄色のボディーのオープンカーで、実際にある同名車をモデルとしたもの。動きは左右ローリングと前後進。高さは一・二㍍、奥行き一・四七㍍、幅一㍍。二人乗り。なお作動時間は①②③とも六十秒、九十秒、百二十秒の三段

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

階切替可能となっている。TVゲーム機④「TX－1・V8」（辰巳電子工業製）＝三面マルチ画面採用のドライブゲーム機で、同社を含む四社が同機の販売代理店となっている。

加藤鈑金工業の新製品「ルンルンゴリラ」（写真右上）、「カブリオレ」（写真下）、「エアーバス」（写真右下）

コミカルTVゲーム発表

カプコン

出展方針 市場のニーズが刻々と変化している現状にあって、同社では新しい商品作りを目指している。AMショーではそうした開発商品も含め、同社の新しい技術と創造性を結集した商品を披露する方針。

出展内容 TVゲーム機①「ひげ丸」＝海賊船の甲板上で〝モモタルー〟が、海賊〝ひげ丸軍団〟を相手にタルを投げてやっつけていくゲームで、低価格（基板販売で九万九千円）を強調した新製品。②「ソンソン」＝孫悟空と猪八戒がさまざまな障害を乗り超えて天竺へと向かうゲーム。

アーケード機③「ムービーBOX」＝新市場開拓を考えて開発した新製品。ビデオデッキ（VHS方式）による映画などをTVモニターにて見せるもの。

アーケードゲーム機④「カーニバル・ルーレット」＝色合わせの面白さにルーレットをプラスしたゲーム機。⑤「フィーバーチャンス」＝盤面中央部の数字配列により楽しみ倍増。⑥「アニマルフィーバー」、⑦「ドラゴンフィーバー」、このほか新作⑧「悟空」も参考出品される予定。

各社製品を安定供給

カワクス

出展方針 来年の新風営法施行を控えた今回のAMショーへの出展に際して、同社としては従来のアーケードマシンを主力とした商品構成に力を注ぐとともに、ビデオゲーム（基板）、両替機などの出品を予定している。また「顧客との共存共栄」を経営方針として、オペレーター各位の意見や希望などを各メーカーに強くアピールのできるディストリビューターを今後も目指していくという姿勢を示す。

出展内容 プライズマシン①「D－51」（ひまわり製作所製）＝左右に走るミニSL（模型）の煙突の中に、上から流れるボールを入れていく（ハンドルの引き金操作）とゲームが進み最終目的地に着けば景品が払出される。②「サバイバル」（楠野製作所製）＝パチンコの変形ゲームで、一画面から三面まで途中のファールを上手に利用して、アウトポケットを避けセーフポケットに入れていき、最終コースで賞のポケットに入れれば景品が払出される。③「パニッシュホール」（ユーピーエル製）＝景品とリプレイを交互に組合わせた電動パチンコ式ゲーム。④「ラッキークレーン」（同）＝クレーン機。

このほか有力メーカー各社の新作TVゲーム機およびアーケードゲーム機など。

家族指向の遊園施設

関西娯楽

出展方針 ここ数年大型スリルライダーが若者の間で人気を集め、これが各遊園地の目玉施設のように扱われてきており、同社でも西独製フライングカーペットなど絶叫マシンの導入、設置を行なったが、同社では現在遊園施設の流れはひとつの過渡期にあると見ている。そして遊園地はやはり若者だけでなくあらゆる層が楽しめる場であることを本来の趣旨としていることから、同社はその趣旨に沿ったファミリー指向の遊園施設の提供ということを基盤にした業務展開を図っていく方針。今回のAMショーでは来場者との対話を重視した小間運営を行なうとともに、同社製品をVTRとパネル展示により紹介する。その中でとくにキャラクターを配したモノレール「スカイラブ」シリーズをアピールする。

出展内容 大型遊園施設①「スカイラブ」＝四角いワゴン（吊り下げ式）がレールに沿って走行するもので、上部に大きなキャラクターが乗っている。キャラクターにより「スカイダンボ」「あひる艦隊」「スカイウッディー」などの機種がある。同機をメーンに②「飛行塔」、③「観覧車」、④「庭園列車」、⑤「トラバント」、⑥「ジェットファイター」、⑦「スーパーループ」、ファンハウス⑧「大魔境」、⑨「童話館」などのほか、①に関して園内の景観、地形に合わせた設置ができ、しかも遊覧と輸送をドッキングさせたシステム⑩「SMS」を紹介する。

明るいロケづくりを

関西精機製作所

出展方針 「明るいロケーション作り」をテーマに、より広く社会から認められるメカトロニクス応用スペシャリティ・ゲームの開発を目指している同社は、今回のAMショーにはスポーツゲームと子ども向けのゲーム

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

を中心に、五機種の新製品を披露する。

出展内容 アーケードゲーム機①「ボクシングゲーム」＝好評の二人用スポーツゲーム「チェックス」（米国ICE社製）に続く第二弾。左右のレバーでボクサー（人形）を操作し、レバーに付いているボタンを押すと腕が伸びてパンチ（全部で四十発）が出せるもので、相手の胸または鼻にできるだけ多く、かつ早くパンチを入れたほうが勝者となる。適度に体を使うスポーツ性あるゲームで、プレイヤーを熱中させる。②「カエルちゃん」＝エアーを使ったコミカルなエレメカゲームで、カエルをジャンプさせて彼女のもとへたどりつかせるのだが、途中でくじけないという根性が問われる。③「R／Cカーランド」＝同社ラジコンシリーズ第三弾。特殊集電方式で電池交換不要なことが最大の特徴。BGMとハトライトで楽しい雰囲気が盛り上がるなか、十二分の一の模型自動車を自由にハンドル操縦するもの。操縦台と舞台が一つになったショーウィンドー風のデザインのユニットを採用。④「ファイヤー・エスケープ」＝米国メクトロニックゲーム社製で参考出品。同機は火災中のビルから助けを求める人（ボール）を救出していくゲーム。デザインや音響効果などに工夫が見られ、ディスプレイ効果もある。

TVゲーム機⑤「TX－1・V8」（辰巳電子工業製）＝好評の「TX－1」の第二弾。二十六吋三画面と音響効果で迫力アップし、臨場感を盛り上げている。サーキットコースを一新し、プログラム内容をさらに充実させ、上級者にも満足を与えられる内容となっている。

定置式と走行式披露

関東娯楽工業

出展方針 〝明日のレジャーを創造する〟をテーマとして絶えず新しい感覚の乗物機を開発、製造、販売している同社では、今回のAMショーにおいても時代感覚にマッチした乗物機を発表展示することになり、オペレーター各位のニーズに十分応えることのできる製品だと自負している。

出展内容 定置型乗物機①「クレイドル（CRADLE）」＝ゆりかごをテーマとしたもので、中央にエンゼルを配したワゴンに乗る。ホワイトにゴールドの模様の入った豪華なデザイン。上下ストローク五十㌢、電子メロディーが作動中に流れる。4人乗り。②「ニュー・ファミリーカーペット」＝同社「ファミリーカーペット」の新タイプで、垂直円回転だけでなく逆回転もする。

走行式乗物機③「ニュー・ウェスタン・ロコモティブ」（新製品）

バッテリーカー④「スペースコマンド」（二人乗り）、⑤「スペースファイター」（二人乗り）いずれもニューデザインのもの。

クレイドル

効率化、省力化追求

グローリー商事

出展方針 ゲーム業界の効率化、省力化を徹底追求し続けている同社は、永年蓄積してきたノウハウと独創の先進技術から生まれる優れた製品がゲーム業界をはじめ金融業界、流通業界などさまざまな分野で厚い信頼と高い評価を得ているとして、今回のAMショーでは一段と手軽にスピーディーに使うことができるよう先進技術を投入した新型の両替機、紙幣・硬貨計算機を発表する。

出展内容 両替機①「ER－40」「同40A」＝ダブルホッパー搭載で一台二役の紙幣両替機。②「ER－40B」＝大取容量を誇るダブルホッパー搭載の高速紙幣両替機。

紙幣計算機③「GFA－11」、硬貨計算機④「CN－10」。いずれも最新のマイクロコンピューターと高性能センサーを採用したもの。⑤「CR－10」＝一円から五百円までの硬貨を確実に選別し計数する手動式硬貨計算機。

硬貨包装機⑥「WM－101A」＝異状硬貨を検知、排除する異金種チェック機能付きのもの。

このほかメダル貨機など同社一連の商品群を展示する。

独自のシステム発表

コナミ

出展方針 コナミ工業の販売部門を担当している同社は、今回のAMショーにTVゲーム機の新製品数機種を出品するとともに、コナミ工業が開発したTVゲーム機システム「コナミ・バブル・システム」を披露し、今後の各ロケーションにおけるオペレートの活性化に寄与していくという方針をPRする。

出展内容 TVゲーム機①「マイキー」＝〝アメリカン・ハイスクール・グラフィック〟をメーンテーマとしたもので、アメリカン・ハイスクールを舞台に教室内で、学園食堂で、ロッカールームで、その他学園内のいろいろなところで主人公の〝マイキー〟君が引き起こす大波乱を描いたゲーム。〝マイキー〟君の行動の邪魔になるものはすべて独特の武器〝ヘッド・パット〟で通過していく。そして愛する彼女を誘って、熱いハートに包まれたデートコースへとエスケープ。コミカルで楽しい学園風景を採用した新製品。

②「コナミ・バブル・システム（KONAMI・BUBBL・SYSTEM）」＝16ビットCPUを搭載した世界初のTVゲーム機ハードのシステムで、3D映像を現出。〝バブルメモリー〟の採用により、ソフトウェアのコピーは不可能に近いものになった。同システムにより、スムーズで安定した流通を確立し、業界の健全で正常な発展を望めるものを同社では自信を持っている。このバブル・システムに組込む新作のTVゲーム機を二機種（いずれも名称未定）披露し開発姿勢をアピールする。

このほか同社小間では「マイキー」のキャラクターや同システム、パソコンソフトなどの説明、紹介も行なう予定。

22nd Amusement Machine Show

出展内容 50音順

遊びの原点に戻って

こまや製作所

出展方針 同社ではAMショー出展に際して、当業界が風俗営業法の改正に伴い大きく変わろうとしている情勢の中にあって、メーカーとして今後の展開が大変難しくなってきたが、どのような事態になろうとも子どものためのアーケード機開発に努力していくという方針を貫き、とくに今回の出品機は、遊びの原点に戻った機械作りに努力したことを最大のセールスポイントにする。

出展内容 プライズマシン①「ランブルボール」＝五個の玉をひしゃくですくって赤い円の穴に落とすもので、そのうち三個入れれば景品が払出される。穴は全部で百五カ所、当たり十九カ所。②「スペース・ケン玉」＝下から吹き上げる風の強さをレバーでコントロールしながら、ピンポン玉を持ち上げて、スペースシャトルに付いている受け口（四カ所）に入れていく。一個入るとスペースシャトルが回転する。全部の受け口に入れれば景品が払い出される。ピンポン玉が宇宙遊泳をしているような見ていても楽しいゲーム。①②とも新製品。

このほか参考出品として「港のクレーン」、「ウイリアムテル」（仮称）の二種のアーケードゲーム機を展示。

スペース・ケン玉　　ランブルボール

TVゲームのパーツ

三和電子

出展方針 アミューズメント用総合部品メーカーとして、AM業者を中心に商社、貿易会社、電子部品小売店などから広く愛され、さまざまなニーズに応えるために研究、開発を続けている同社では、今回のAMショーでも企画力、開発力を発揮し関係業者の満足が得られる新製品を展示する。

出展内容 ①ネジの取りはずしの要らない新型ワンタッチ操作盤各種、②新型ミニアップ空キャビネット、③各社のモニター、④ニュータイプ連射ボタン（差込みタイプ）⑤インストケース＝インストラクション入れや販促用、ディスプレイ用などに使えるもの、⑥各種メクラ蓋、⑦18インチカラーキャビネット、⑧電源類。このほか従来からの各種ゲーム機用関連部品を多数展示。

一連のメダルゲーム機展開

シグマ商事

出展方針 同社はメダルゲーム機ゾーンとアーケードゾーンに出展を行なうが、とくに同社の永年のオペレーション実績から、息の長い収益性のあるメダルゲーム機のよさをPRする。またアーケードゲーム機については、同社オリジナルゲーム機は現在開発中であるため出品は未定だが、オペレーターの立場に立ってメーカー各社の製品の中からよい製品を厳選して各オペレーターに勧めるという方針から、他社製TVゲーム機の新製品を数機種紹介する予定としている。

出展内容 メダルゲーム機「シルバー・スキー」＝六人用のマネープッシャーゲームで、ボックス内のスライドにうまくメダルをのせると大量メダル獲得のチャンスとなる同機を中心とした多人数用メダルゲーム機数機種と、TVスロットなど同社一連の〝TVメダルシリーズ〟の出品を予定している。このほか他社開発による新TVゲーム機など。

TVゲーム機とアーケード

ジャレコ

出展方針 多様化するゲーム志向の中で、より未来志向でかつハイグレードな製品を提供、アピールする方針で、今回はメーンとして最近の競馬ブームに合わせたユニークなTVゲームをはじめ新しいハーフ筐体の発表のほか、〝ジャレコアーケード・キットシステム〟などを出品する。

出展内容 TVゲーム機「わい・ワイジョッキー〝GAME IN〟」＝コミカルでユニークな七頭の馬の中から自分の乗る馬を選び、障害物レースを繰り広げる。落下物などはレバー操作で避け、障害物はジャンプボタンで飛び越す。ムチボタンも駆使するが、これを叩きすぎるとエネルギーがなくなるので、残りの距離を見ながら有効にエネルギーを使う（新製品）。

このほかアーケード機はジャレコアーケード・キットシステムにより、ゲーム機盤面の交換で新ゲームにできることをPR。大人から子どもまで楽しめる2ウェイ方式のゲームなど。

好評の〝銀河鉄道〟

信水貿易

出展方針 今回のAMショー出展にあたり同社は、〝ミニ遊園地〟指向をアピールするとともに、駐車場など空きスペースに同社走行式乗物機「銀河鉄道」を設置する設計プランを紹介し、遊園地や既成のロケーション以外にも乗物機市場を拡大できることを示す。同社小間ではこのほか小型乗物機の出品とパネル展示などを行なう。

出展内容 走行式乗物機①「銀河鉄道」＝登坂（最大高さ一・五㍍）式で、乗り物の機種は同社〝ニューチビロコ〟シリーズの「新幹線」「SLタイプ」など。「バッテリーカー」②「とらの子チャン」＝ぬいぐるみ式、一人乗り。このほか同社運営のロケーションを紹介したパネル写真などを展示する。

22nd Amusement Machine Show

出展内容 50音順

TVゲーム新作二機種

新日本企画

出展方針 〝ゲームコミュニケーション　対話ある社会〟、対話の少ない現代社会にゲームを通じ親子関係、友人関係の回復を目指し、より豊かな人間形成に役立つ場を作るため、同社は絶えず技術革新を図り、市場のニーズに合ったエンターテイメントマシンを提供する方針。

出展内容 TVゲーム機①「グラジエイター」＝マリオット王女の婿選び馬術格闘技大会で、アーサーが巧みな手綱さばき（レバー）とムチ打ち（ボタン）により名馬サンダーボルトに乗り、敵闘士に勝ち抜いて王女の城へ一直線（新製品）、②「ジャンピングクロス」＝変化に富んだオフロードコースを（八方向レバー、加速ボタン、ジャンプボタンで）ライバルをけ散らしながらゴールを目指すコミカルなモトクロスゲーム。一定時間内に走り切るとボーナス得点。空からの攻撃にも注意（新製品）。

このほかにも他社製品を数機種出品する予定としている。

新型レバーと操作盤

セイミツ

出展方針 アミューズメント総合パーツサプライヤーとして、ユーザーのニーズに応え、電子部品またはメカ部品などの積極的な企画、開発を推進して、より安定した供給をすることを最大目的にして、今回のショーに企業イメージをアピールする。

出展内容 ジョイスティック①「LSX－10」＝新型発射付きで、耐久性と操作性を重視したより完璧なもの。とくに回転式スペーサーの仕様により従来のスペーサーよりも摩耗を五倍も防ぐことを可能にした新製品。

操作盤②〝CT－9〟シリーズの新タイプを出品。これは従来のカートリッジにバックパネルを採用し、バックパネルで押ボタンおよびジョイスティックを固定したことにより、ボタンが回るのを防ぎ、また化粧パネルの交換は化粧パネルのビス五本でできるため、あとのメンテナンスがより一層簡単になることが特徴。

このほか③プラスチックパネル、④「CT－9」専用筐体ハーネス、⑤電子セレクターなど、TVゲーム機に必要な部品類。

ワイド画面のVD機

セガ社

出展方針 年ごとに製品のライフサイクルが短くなりつつある今日、同社としては、新しい技術を駆使して息の長い安定した収益のある製品づくりを目指して積極的努力を重ねている。今回のAMショーでは、そうした新製品のみに絞り込んで展示する。

出展内容 TVゲーム機①「GPワールド」＝レーザーディスクを採用した新作で、F1サーキットレーシングを内容としたドライブゲーム。TVモニター二個をヨコに並べたマルチ画面タイプだが、モニターとモニターの境目はプレイヤーから見えないようになっているため、一つのシネマスコープを見ているような迫力あるゲーム展開が楽しめる。②「チェーンヒット」＝コミカルなキャラクターを配したメイズタイプのゲーム機。③「チャンピオン・ボクシング」＝画面にプレイヤーと相手のボクサーが登場してボクシングを行なうもので、パンチの強さを自由に調節できることが特徴。④「ザ・闘牛」、プライズマシン⑤「かばちゃんのサッカー教室」＝ボックス内がサッカーコートとして設定され、ゴールキーパーにコミカルなカバが配されており、バーでボールをシュートしタイミングよく得点すれば景品が払出される。

メダルゲーム機⑥「ダンシングハット」＝六人用、四色の帽子が踊る。

両替機⑦「DP－051」、⑧「DP－17」、⑨「DP－15－1」。このほか識別機など。

つくば博設置の新機種

泉陽興業
泉陽機工

出展方針 日本万博、沖縄海洋博、ポートピアなど各種の大規模な博覧会におけるレジャー部門の企画、施工、運営に参画してきた同社は、その企画力、技術力が評価され六十年開催の科学万博〝つくば85〟にも場内輸送、一部遊園施設の担当、他社との共同によるパビリオン出展など大きく参画することが決定、現在その準備を進めており、今回のショーではつくば85に設置される同社の斬新な遊園施設をパネルにて披露。また同社が遊園施設の設置を進めている中国の三カ所の遊園地を紹介し、海外での意欲的な展開をアピールする。

このほかあらゆるレジャー施設の総合的な開発に努めている同社の企業姿勢をアピールするとともに、その開発成果をVTRや写真にて紹介する。

出展内容 遊園施設①〝テクノコスモス〟大観覧車＝タイヤ駆動式の新システムによるもので高さ八十五㍍、回転輪直径八十二・五㍍と世界最大。②「テレコムリング」＝同博パビリオン「KDDテレコムランド」に設置される観覧車で、垂直でなく斜傾回転をするのが特徴。③「スーパートルネード」＝つくば85の遊園地部分〝星丸ランド〟に設置される大型機で、回転する軌条を乗り物が高所に急上昇、下降を繰り返すスリルマシン。同社はこのほかにも数機種の遊園施設を星丸ランドに設置する予定。④「ビスタライナー」＝同社「ミニモノレール」のつくば85会場での名称、同博会場内の輸送交通機関。

このほか同社が大型遊園施設の設置を進めている中国広東省の「ハニーレイク・カントリークラブ」、同省珠海市の「珠海国際遊楽場」（仮称）、そして上海の「錦江楽園」の三カ所の遊園地完成予想図などを掲示。

このほか各種レジャー施設などをパネル展示。

TVゲーム機から部品まで

総商

出展方針 ディストリビューターである同社は、有力メーカー各社のTVゲーム機新製品を中心として、その他プライズマシンを含むアーケード機のほか、両替機や各種パ

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

ーツ類なども展示し、幅広い商品の取扱いをPR。

出展内容 アイレム、コナミ、セガ社、タイトー、ナムコ、カプコンなど各メーカーのTVゲーム機とともに、新タイプのTVゲーム機キャビネットも出品する予定。また中山工業製の両替機、光電子機材の部品類なども展示。

小型メダルゲーム機

太陽自動機

出展方針 現在、AM業界は新しい時代に入ろうとしている。同社はこの新しい時代のニーズに応えた安定収益商品を、オペレーターの立場に立って開発することを最重要視し、二年間にわたり研究開発を進めた成果を披露する。同社はAMショーには五年ぶりの出展となり、その自信作「ミサイルフィーバー」を出品。今回のショーにおいてオペレーションの実態と新しい時代のロケーション展開への提言を同社製品によって表現、案内できることを光栄としている。

出展内容 メダルゲーム機①「ミサイルフィーバー」(ミニキャリータイプ)=マイクロコンピューター使用、表示ランプはLED(発光ダイオード)採用で、超小型ながらも大型メダルゲーム機の機能を満載。ゲームの特徴としては従来の店頭ゲーム機と異なり、ラッキー7スポットに当たるとフラッシュライトが点滅することであり、これによりプレイヤーの興奮度が高まり大好評を博している。同機の開発意図については、各業種の店頭などちょっとしたスペースに置いて、子どもたちに健全で楽しく遊べる集会場(コミュニケーションの場)として提供しながら、各店の"活性化"を図るというもの。②同(アーケードタイプ)=同社従来機「ミサイル36」をベースにして開発したもの。

余暇部門の担い手 主張

タイトー

出展方針 同社はサービス分野における余暇部門の担い手として、多様化、個性化するニーズをとらえ、「健全な娯楽、明るい社会」のテーマのもとに、"楽しさを創り出す""感性を表現する""自我と個性を発揮する"といった欲求を満たす商品群を出品するという方針で今回のAMショーに臨む。

出展内容 TVゲーム機①「コスモス・サーキット」=レーザーディスクを使用したコックピット型。四つの惑星で展開される迫力ある"スペース・ドライビングゲーム"で、"君は宇宙一速い男になれるか"を問う。コンピューター・グラフィックスによる映像の美しさを披露する。②「べんべろべえ」=ビル火災をテーマとしたもので、大地震でビルが炎に包まれ、ビルの中にとり残された"ナオちゃん"を"ダミちゃん"がガレキを避けて、穴を飛び越え、階段を降りて火を消し助け出すというゲームストーリーの展開がある熱血感動巨編。テーブルとミニアップ型にて展示。

このほか同社ニューTVゲーム機数機種をはじめ、海外一流メーカーのアーケードマシン、フリッパー、そしてカラオケ、両替機など幅広く出品する。

ユニーク、楽しさ追求

タスコ

出展方針 レジャースペースに関するトータルメーカーとして、ユニークで楽しい遊びを追求しその開発に努めている同社は、今回のAMショー出展で同社の開発成果として、好評を得ている"フアファアシリーズ"の新製品「FUAFUAタイガージム」や、子どもから大人まで楽しめるユニークなアーケードマシン「ローラーボール」および中小型乗物機を各種発表。

出展内容 エアーアクション遊具①「ファファアタイガージム」=エアーでふくらんだオリの中にトラを配したデザインで、トラの上に乗ったり床ではねたりして遊ぶもの。

アーケードゲーム機②「ローラーボール」=起伏の付いたパイプレールの上のボールを、前方にあるレールの谷の部分にうまく止まるように転がして遊ぶゲームで、ボールの重さとレールの山を越えさせる力、それに転がす時に加える力の微妙なバランスを必要とするファミリー指向の遊戯機。

定置型乗物機③「(名称未定)」=かわいいオウムのボディーにピアノをディスプレイしたもので、ピアノは乗客が二オクターブのメロディーを実際に弾いて楽しむことができる。さらにボタン選曲により内蔵メロディー八曲が流れ、そのメロディーに乗ってピアノにとまっている小さなオウムが動く。④「(名称未定)」=宇宙船の小型艇というイメージでデザインされたもので、宇宙的なサウンドを発しながら上下、左右に動き、ボタンを押すと銃の発射音が出る。同機には定置型と定置回転型の二種類がある。

映像(メディア)重視のAM機

大東音響

出展方針 船井電機グループの一員として、オーディオからコンピューター周辺機器まで数々の製品の開発を手がけてきた同社は、今回は多様化する消費者ニーズの中で映像メディアに注目した展示を行なう方針、なお同社製品の販売元は船井電機となっている。

出展内容 TVゲーム機①「ザンガス」=レーザーディスク(LD)使用の宇宙戦闘ゲーム、②「エシュのオルンシラ」=同社LD使用ゲーム第三弾、アニメゲーム。アーケード機③「メルヘンシアター」=子ども向けのアニメーション映画ボックス。④「テーブルシアター」=テーブルタイプの映画ボックス。

このほかビデオ採用のジュークボックス⑤「オートチェンジャー」、再生専用の業務用ビデオ機器⑥「ビデオ小僧」、ゲーム用、コンピューター用モニターも出品。

マルチ画面採用第二弾

辰巳電子工業

出展方針 TVゲーム機のディスプレイの方法として多面テレビ画面方式に注目し、同方式によるゲーム機の研究、開発を進めている同社では、昨年のAMショー以来大好評を博している「TX—1」をハイグレード、ハイクオリティーにチューンナップした「TX—1・V8」を披露し、ロングライフなマシンに育てるための評価を仰ぐ場とする方針。

出展内容 TVゲーム機「TX—1・V8」=二十六インチのカラーモニター三面によるマルチ画面とハイパワーサウンドアンプの採用により、従来の「TX—1」を大幅にグレードアップしたドライブ・シミュレーションマシン。全コースを一新し、途中にヘカピンカーブ、先に事故車があることを知らせるイエローフラッグなどのほか、ベテランプレイヤーには転がるドラム缶などの障害物、他車追い越しジャンプ、スピンしてくる他車、接触による横転、高速走行によるコーナーでのスピンなど、ハイテクニックを駆使できるシーンが次々と展開。

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

電源周辺機器など部品

デーシーパック

出展方針 直流電源周辺機器、パーツなどの専門メーカーである同社は、"電源は安全と同一語"との立場から各種の製品を提供しており、今回のショーではゲーム業界への一層の進出とOA関係への販路の拡大を狙う。

出展内容 スイッチングレギュレーター①「SR5150」、②「PSM—9001」、③「PSM—9060」、④「PSM—8400」、⑤「PSM—8470」、⑥「LKA—7010SZ」、⑦「LMA—7010SZ」、⑧「FSK2005ZR」、⑨「FKA10030SZ」、⑩「KKA2003ZP」、⑪「JK—1505」などのほか、名種パーツを出品。なお⑧と⑨の製品については米国の電気用品の制度であるUL検定申請中。

DCゲームと占い機

データイースト

出展方針 同社"デコカセット(DC)システム"は発売以来五年目を迎え、同システム本体も普及しており、そのソフト(TVゲームカセット)もこれまでどおり安定的に供給していくことを示すとともに、今回のショーでは従来機種の内容をグレードアップした新作とコックピットタイプの迫力あるTVゲーム機、そして占い機などを発表。

出展内容 TVゲームカセット(DCシステム)①「VS空手」=同社「空手道」がプレイヤー二人で同時対戦できるようになったもの。どんな体勢からでも技かけや移動ができるもので、レバー二本を操作する。コックピット型TVゲーム機②「スーパー・モトクロス」=迫力ある画面でオートバイを操作し、山林や原野を走行するモトクロスに挑戦するゲーム。このほかTVゲーム機では、「ザビガ」タイプのニューゲーム(名称未定)も出品する予定。

占い機③「東京見栄診療所」=TVモニター採用によりゲーム的要素を加味したもので、プレイヤーの"見栄度"を診断する。同機は基板にて発売となる予定。

店内雰囲気づくり強調

テーカン

出展方針 問題の新風営法の根幹が青少年の育成とギャンブル機の追放であれば、とかく健全AM機と賭博機械が混同されがちな当業界にあっては、今がメリハリをつけるチャンスと考えている同社では、かねてから明るい店づくりを奨励し、筐体のカラー化による健全娯楽場としての雰囲気づくりの重要性がますます大切と強調。また同社の開発力が近年著しい進歩を遂げており、商品のアイデア、色彩、完成度など、現場のロケテストにおいてもプレイヤーの興味、満足度を細かく調査したうえで商品を開発してきているが、その中で没にした商品の見切りも早い反面、卵からヒナにかえしオペレーターに育ててもらった商品も多く充実している。今後も幅広くいろいろなコンセプトの商品を開発していく。

出展内容 TVゲーム機①「スター・フォース」=千変万化する敵機や基地を撃破するスペースウォーゲームで、あるターゲットを逃さず取っていくとパターンクリア時にボーナス得点が加算される。なお同機は同社「センジョウ」の基板をマザーボードとし、今後数ゲームにわたりROM交換かサブボードの追加で新製品を提供していくという第一弾。②「ボンジャック」=今年上半期のロングヒット商品としてランクされた機種で、引き続き紹介する。

プライズマシン③「テレガチャ」など。

開発意欲示す新作多数

トーゴ

出展方針 同社は本年度が創業五十周年を迎える記念すべき年に当たるとし、これを機に社名を十月一日から㈱トーゴに変更(旧社名は東洋娯楽機㈱)、今回のAMショーは同社の新たな飛躍への第一歩として、関係各位の期待に応えるべく数多くの新製品を発表するとともに、米国で大変な好評を博した立ち乗りコースター「スタンディングコースター」、大型ぬいぐるみ式バッテリーカー「メロディーペット」をとくにアピールした展示を行なう。

出展内容 大型遊園施設①「スタンディングコースター"アストロコメット"」=車両実物展示。

定置型乗物機②「ダンプ」、③「ブレーメンの音楽隊」=楽しい動物たちの演奏がテーマ、④「森のコアラ」=木にぶらさがったブランコをデザイン、⑤「メルヘン木馬」=四種の楽器音楽ボタン付き、⑥「にこぷんボート」=多くのキャラクターを配したもの、⑦「ミルキーコアラ」=カップによじのぼるコアラと二つの風船がアイキャッチ

"メロディペット"シリーズの「ロバ」

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

ャー、⑧「スペースソルジャー」。すべて新製品。バッテリーカー⑨「メロディーペット」シリーズの新作「ロバ」「パンダ」など(ぬいぐるみ式)。英国トルネード社製ラジコンカー⑩「フォーミュラーカー」。アーケードゲーム機⑪「くるくる絵合わせ」=回転する顔、胴体、足の各ドラムを止めて、正しい姿形にする。⑫「わんぱくエリマキくん」=エリマキトカゲにボールを投げる。

ゲーム機とロボット

ナムコ

出展方針 業界の健全な発展と秩序ある明るい社会を目指して、将来を指向する製品をとりそろえて出展する。

出展内容 TVゲーム機①「グロブダー」=八方向レバーで操作しながらビーム砲、バリヤーの二つのボタンを使用して、敵を戦車で攻撃する戦闘ゲーム(新製品)。②「ドルアーガの塔」=ゲームシナリオに従って主人公「黄金の騎士」を操作し、迷路内のキーをとり、迷路を脱出するロールプレイングゲーム。③「パックランド」=街を出て森を抜け、山を越えて迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるパックマンの冒険アニメゲーム。

アーケードゲーム機④「一打逆転」=「ピッチイン」に次ぐ野球ゲームでバッティングの爽快感が味わえるスポーツマシン(新製品)。⑤「ジョイテニス」=狭いスペースでグランドストローク、ハイボレー、ローボレーの四種類のボールを選べて練習のバリエーションが広がり、初心者から上級者まで楽しめるテニス練習機(新製品)。

ロボット⑥「説明小町」=カラーTVモニターと連動して手振り、身振りで商品PRや店内情報などを興味深く客に伝える販促用ロボット。

このほか⑦「模擬消火訓練装置」=消火薬剤を使わずに年少者や女性でも安全に消火器の使用訓練ができ、屋内屋外を問わず使用が可能。

精密な硬貨システム

日本コインコ

出展方針 コインメックの総合専門メーカーとして「より精密なコインメカニズム」をメーンテーマに、最新のエレクトロニクスを組合わせて開発した新製品「E-300シリーズ」などを新たに加え、従来機種も多数取りそろえて出展する。

出展内容 ①「E-300シリーズ」=電子2ウェイアクセプター(新製品)、②「SD-100シリーズ」=サービスドア、③「C-500シリーズ」=フェースプレート、④「N-300シリーズ」=2ウェイアクセプター、⑤「E-104シリーズ」=電子1ウェイアクセプター、⑥「N-1000シリーズ」「N-5000シリーズ」=ドロップタイプ、「N-2000シリーズ」=テーブルタイプ、いずれも1ウェイアクセプター、⑦「US-1シリーズ」=米国3ウェイチェンジャー(新製品)、⑧「NB-10シリーズ」=米国1ドル紙幣識別機、⑨「EZSシリーズ」=4ウェイチェンジャー(新製品)など。

バッテリー式乗物中心

日邦産業

出展方針 「楽しさとアイデアの日邦産業」をモットーに中小型乗物を作り続けている同社は、奇をてらわない製品、ベストセラーよりもロングセラーの製品――を基本方針にした乗物を出展。

出展内容 レール走行式乗物機①「サーカス列車」=好評中の製品だが、今回は特許新機構を取り付けた登坂タイプを出品。

ボート②「バッテリーボート」=水深五十センチの浅いプールでも稼動できる二人乗りボート。バッテリーカーの手軽さで遊園地に設置。バッテリーカー③「ニューパル」=スクーターをデザイン、④「コアラカー」=コアラをあしらったもの、③④とも"ミニポーターシリーズ"の新作。⑤バッテリーカーのニューモデル=アップ・ツー・デートなデザインをスタンダードな価格で紹介。

24めんに続く

DANCING HAT™
セガ・ダンシング ハット

踊りおわるとシルクハットはどうならぶ

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

新紙幣にも対応の紙幣識別機搭載

セガ・両替機(DP-07)

- 1,000円札(新札にも対応)、500円硬貨を100円硬貨に両替。
- 両替用100円硬貨は1,800枚収納。
- マイコン制御の自己診断機能で作動状態をひとめで確認。

DP-17　DP-05-1

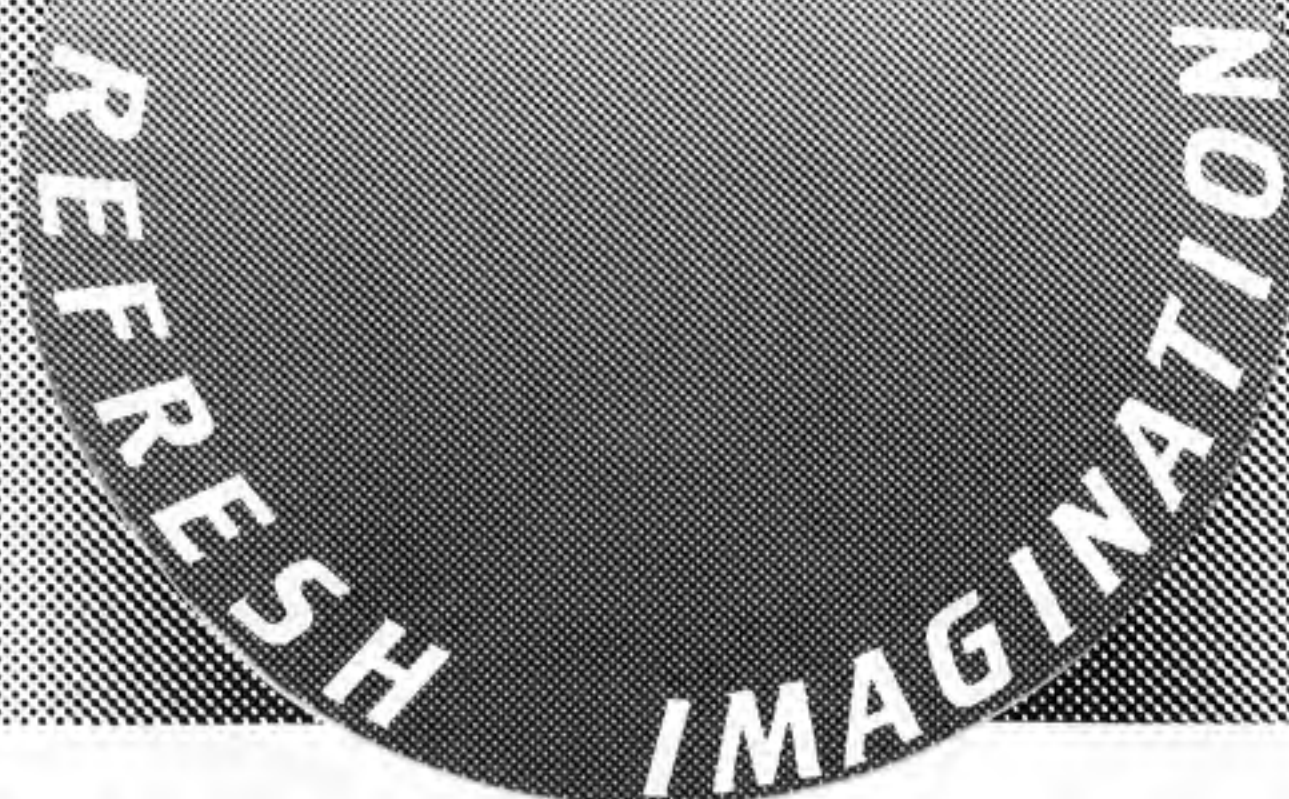
専用台は別売オプションです。

セガ・両替機(DP-17)

- 使用貨幣は便利な4ウェイ・タイプ ——1,000円札(新札にも対応) 500円札/500円・100円硬貨。
- 高性能ホッパーを2基搭載、100円・50円硬貨を払出し。

セガ・両替機(DP-05-1)

- 500円、100円(硬貨)を50円硬貨に両替。
- 大容量の収納枚数(両替用50円硬貨3,000枚)
- 両替硬貨の補充はスピーディな上部専用扉からホッパーへの投入方式。

SEGA® 株式会社セガ・エンタープライゼス
本社 東京都大田区羽田1−2−12 電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3−80−14 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2−5−3 電話 06(334)5331(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2−5−15 電話092(522)4715(代表)

Nichibutsu 日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530 ☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCBOOLJ
東京事業所 東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル ☎(03)664−5271(代) 〒103
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション ☎(011)824−2571(代) 〒062
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎(0222)65−5571(代) 〒980
(株)ニチブツ広島 広島市南区東霞町2番17号 第2つきむらビル ☎(082)253−6131(代) 〒734
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F ☎(092)472−7221(代) 〒812
ニチブツ沖縄 沖縄県宜野湾市大山463 ☎(09889)8-7373(代) 〒901-22
NICHIBUTSU U.S.A CORP. TEL.(213)391-6776 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021)544-4299

その後のセンテ

ブッシュネル氏が作った

バリー系列下で9月に新ゲーム

その後のセンテ社はどうなったか？　昨年十月一日、カリフォルニア州サニーベイルの本社で華々しく業務を開始し、十二月九日の同社ディストリビューター会合で、カートリッジ交換方式「センテ・アーケード・コンピュータシステム（SAC）」をデビューさせ注目されたが、センテ社の親会社であるピザ・タイム・シアター（PTT）社が今年三月事実上倒産したあおりで、五月ごろバリー社の子会社に買いとられていた。

その後のセンテ社は社名をバリー・センテ社に変更、ノーラン・ブッシュネル会長、ロバート・ランキスト社長らのスタッフには変更はない。同社のSAC式TVゲーム機は、昨年十二月に第一弾として「スネイク・ピット」を発表、今年発売に入ったが、結局これひとつしか出ていない。いくらカートリッジでゲーム交換できると言っても発表しているゲームが一個というのはどうだろうか。しかし、つい最近入った情報によると、九月六日から三日間、サンフランシスコで第一回ディストリビューター会合を開く、とのことで新ゲームをいよいよ披露するらしい。当初の予定ではもっと次々と新ゲームを出すはずだったが、やっと九ヵ月待って第二弾が出るということらしいのだ。

正直言って最初のゲーム「スネイク・ピット」は失敗だった。しかし本体（アップライト）はいくつか出たことは出たのである。でもその出荷台数はごくわずかだと言われている。理由は、センテ社が各ディストリビューターに提示した条件がべらぼうに高価なものだったから、と伝えられている。景気のいい時ならともかく、ナベ底にあるような悪い景気が米国のTVゲーム機業界にはびこっている時だけに、センテ社は現実的なマーケティングをするのに失敗した、と言われている。それだけに第二作、第三作が大いに期待されているわけだ。

センテ社の会長、ノーラン・ブッシュネル氏は業務用TVゲーム機の父とも呼ばれ、一九七二年十一月にアタリ社を創設するとともに、世界初の本格的業務用TVゲーム機「ポン」を発表、大成功を収めた。今日のアタリ社はここに大きな基礎を固め、AM業界でもこの年をTVゲーム機の元年とし、その後日米の各メーカーがそれぞれの創造力を発揮してTVゲーム機は発達してきた。しかしブッシュネル氏は七六年にアタリ社をWCI社に買却、自分は七八年に退社、その後PTT社に専念してきたが、昨年再びTVゲーム機メーカーとして再参入した。それだけに、センテ社は大いに注目されたが、今のところは〝眠れるシシ〟のようであり、今後が見ものと言える。

ディズニープロに異変

業績不振でロナルド・ミラー社長が辞任

米国のウォルト・ディズニー・プロダクション（WDP）社（本社カリフォルニア州バーバンク）で、ちょっとした異変が起りつつある。創業者のひとりであるウォルト・ディズニー氏の娘婿が、業務不振の責任をとって九月七日、社長兼CEOを辞任したことが、このほど明かになった。

WDP社は一九二三年ウォルト・ディズニー氏と兄のロイ・ディズニー氏の二人で設立され、大発展を遂げたが、かれら創設者はいずれも故人となっている。かれらの後はドン・ターテム会長とカード・ウォーカー社長が引継いだが、昨年二月ロナルド・ミラー氏が社長兼CEOとなり、事実上経営代表となった。ロナルド・ミラー氏は、ウォルト・ディズニー氏の長女ダイアンの夫（つまり娘婿）で若い頃からWDP社に勤めてきた。

しかし、このところWDP社を覆う暗雲は厚いもようであり、コカコーラ社に買収されるのではないかとのうわさ（単なるうわさで事実ではなかった）を背景に、重役のひとりであるロイ・E・ディズニー氏が今年三月に辞任している。同氏はウォルト・ディズニー氏の兄ロイ・O・ディズニー氏の子息で、六七年以後同社の重役となっていた。結局このロイ・E・ディズニー氏の退任は事実ながら、理由は明らかでないままである。

同社の経営は、EPCOTを含むディズニーワールド（フロリダ州ブエナビスタ）をはじめ、さまざまな経営を行なっており、少なくとも昨年までは順調とされてきた。とくに昨年オープンした東京ディズニーランドは極めて好調で（但しロイヤリティベース）、この方法でヨーロッパにもディズニーランドを作ろうという計画も進行中とされている。しかし、従来主な収入源となってきたアニメ映画部門が失敗を続けてきている上、ディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）が今年のロサンゼルス・オリンピックの影響（混雑を避けた人びとはロサンゼルスをむしろ敬遠したのだ）で入園者が落ち込み最低の状況となった。

WDP社の決算期は九月末なので、この結果業績不振と判断したロナルド・ミラー社長兼CEOが責任をとって、このほど辞任したもの。後任などはまだ判明していない。

「ギャプラス」も

米国ではミッドウェー社が発売へ

米国のバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）からこの九月、TVゲーム機「ギャプラス」が発売となった。

読者もよくご存じのとおり、TVゲーム「ギャプラス」自体は日本のナムコが開発したもの。つまりナムコがバリー・ミッドウェー社に製造許諾したもの。異なる点は、米国のマーケットがアップライト主流なので、アップライトの一―二人用となっている点。

バリー・ミッドウェー社は、米国の他のアーケードTVゲーム機メーカーが勢いを失っている状況にあって、いぜん強気で新製品を発表、出荷しており、その姿勢が評価されている。

Bally's "Gaplus"

12部門で表彰式

新たにタバコ自販部門加え

AMOAエキスポの最終日に

今年のAMOAエキスポは十月二十四日から二十七日までの四日間（うち二十五日からの三日間はAMOAショー）、シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで開かれるが、その最終日の二十七日の夜、例年どおり各種催しを含むバンケット（大宴会）が開かれる。このバンケットでは例年ジュークボックスでのヒット曲を表彰しているが、今年はタバコの自動販売機も入って、種類が多くなっている。

ジュークボックスのヒット曲では、ロック、ポップ、カントリー、ソウル、アーチスト、スターの六部門ある。自販機ではタバコの自販機に最も貢献したタバコメーカー一部門のみ。これら以外に数年前からゲーム機について行なっており、これはビデオゲーム、ピンボール（フリッパー）、プールテーブル、アーケードゲーム、そしてルートゲーム（よくわからないが、すべてのゲーム機中人気のあったもの、という意味らしい）の五部門。これらは八三年七月から八四年六月までの一年間の実績をもとに、オペレーター会員が八月二十四日までに投票し、それを集計して受賞曲や機械や会社を決定することになっている。

実際にはオペレーター会員に投票用紙が配布され、それにはすでにノミネートされたゲームやレコード名が書かれている。つまり投票用紙には印だけつけてAMOA事務局（イリノイ州オークブルック）に送ればいいわけである。面白いのは、ノミネートされているゲーム機で、日本とはかなり感覚が違う点である。以下ノミネートされているゲーム機を紹介するが、いずれの部門も順不同であることは当然である。

最もプレイされたTVゲーム機＝スパイハンター（バリー・ミッドウェー社）、ミズ・パックマン（同）、ポールポジション（アタリ社）、トラック＆フィールド（コナミ社）、パンチアウト（任天堂）。最もプレイされたフリッパー＝レーザーキュー（ウィリアムズ）、ファイアーパワーII（同）、エイトボールDX（バリー・ミッドウェー社）、センター（同）、キングオブ・スチール（同）。最も人気のあったアーケードゲーム機＝パンチアウト（任天堂）、トラック＆フィールド（コナミ社）、スパイハンター（バリー・ミッドウェー社）、マッハスリー（マイルスター社）、ポールポジション（アタリ社）。最も人気のあったルートゲーム機＝ポールポジション（アタリ社）、エレベーターアクション（タイトー）、スパイハンター（バリー・ミッドウェー社）、パンチアウト（任天堂）。

International Trade Show

1984	
AM Show (Tokyo, Japan)	Oct. 3- 4
Enada (Rome, Italy)	Oct.11-14
Interhoga (Vienna, Austria)	Oct.21-24
AMOA Exposition (Chicago, U.S.A.)	Oct.25-27
London Preview (London, England)	Oct.30-Nov.1
IAAPA Show (Dallas, U.S.A.)	Nov.15-17
Forainexpo (Paris, France)	Dec.11-14
1985	
V.A.N.Horecava (Amsterdam, Holland)	Jan. 7-10
A.T.E. (London, England)	Jan. 7-10
Show Aktuell (Munich, W.Germany)	Jan.14-17
Ima (Frankfurt, W.Germany)	Jan.17-19
NAO Expo (Tokyo, Japan)	Feb.13-14
Blackpool Show (Blackpool, England)	Feb.19-21
SADA'85 (Bercelona, Spain)	Feb.28-Mar.3
Amusement Showcase International (Chicago, U.S.A.)	Mar. 1- 3
Coin-Op (Dublin, Ireland)	Mar.20-21
Milan Fair (Milan, Italy)	Apr.14-23

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

新TVゲーム三機種

日本物産

出展方針 今回のAMショーへの出展で同社は、プレイヤーに夢を与える商品として、今までのTVゲーム機にはなかったようなメルヘンもの一機種、ハードなスポーツもの一機種、そして同社ならではのマージャンもの一機種の新製品を計三機種出品し、同社のTVゲーム開発姿勢をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「悪戯（いたずら）天使」＝宇宙を舞台に愛のキューピットが恋の橋渡しをするために、星座を作っていくというゲームで、画面には恒星群がありそのうちいくつかの指定の星をクリアーしていき、一定の星座を完成させていく（全部で十四星座ある）というファンタジックな内容のもの。

②「ファイト・オブ・エキサイター（FIGHT OF EXCITER）」＝ローラースケーターによる今までにない迫力のTVゲーム機で、草原をバックにスケーターが、前後からタックルなどで襲ってくる敵のスケーターを追い抜いていくもの。タイマー制で時間内に一定人数の敵スケーターを追い越すと二パターンクリアとなる。

③「ナイトギャル」＝TVマージャンゲーム機。流局でテンパイしていればゲーム続行、配パイのキャンセルが可能、ラストチャンスに三回チャレンジ、三元ラッシュで有利なサービスゲーム、五連荘で以後は役満貫あがり、あがればギャル（六人のうちいずれか一人）によるショータイムとなることなどが特徴。

スロットマシン新作

バーリーサービス

出展方針 同社の伝統的取扱い商品であるメダルゲーム機が、再び各地のロケーションにて人気を博しているのに対応するべく、このたび同社としては初めてアップライトタイプのメダルゲーム機を開発し、このAMショーにて発表、従来のビデオゲームにあわせてより顧客のニーズに幅広く応じることのできる営業形態を整えた同社の企業姿勢を示す。

出展内容 メダルゲーム機①「クイックフィーバー」＝アップライト型で、メダルイン、メダルアウト方式のスロットマシン。メカリールを採用し、あわせてストップボタンも装備。プレイヤーの意向を十分に反映して、小さな当たりがより多く出ることを主体としたゲーム内容。3メダル、5ライン、3リール仕様。

②「クイック・ファイブライン」＝アップライト型。「クイックフィーバー」の姉妹機種で、5メダル、5ライン、3リールの採用によりスロットマシンの魅力を遊びの世界へ導入したエキサイティングなメダルゲーム。

このほか国産パーツ（ビデオ用スイッチングレギュレーター）および輸入パーツなども出品。

AM機用電子部品各種

フォルテ電子

出展方針 アミューズメント産業が社会生活の中で重要な位置を確立している現在、電子部品を扱う同社としてもその一端を担っているという意義を痛感し、信頼性の高いAM機周辺機器の部品類などを豊富に展示する。

出展内容 ①カラーTVモニター（CRT、18インチ）、②スイッチング電源＝低価格で小型のものを各種展示するが、今回のショーではOA関係のものも紹介する。③LEDおよびLCD＝LEDは超高輝度発光ダイオード、数字表示器、面表示、赤外発光ダイオード、ホト・トランジスターなど。④フローファン＝九十二ミリと百十九ミリタイプを展示し、音が静かで軽量な設計品をPR。⑤フレキ基板、⑥キーボードスイッチ、⑦ICソケット、⑧コネクターほか、各種スイッチ、ゲーム機用電子部品を出品。

VSシステムを拡充

任天堂

出展方針 同社では今年二月からシリーズ展開を図っている新ゲームシステム「VSシステム」をさらに拡充させ、ゲームコーナーでのTVゲーム機による"対人ゲーム"という遊びを確立していくため、同システムに即したゲームを追求し安定供給を行なっていく姿勢をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「バルーン・ファイト」＝VSシステムの最新作。画面が上下にスクロールするなかで、主人公がバルーンにぶらさがって急上昇、急降下による攻撃など熱っぽい空中戦を展開するという内容のもの。二人で同時にファイトもできるユニークなゲーム。

②「スーパー・パンチアウト」＝上下二つのTVモニター採用で好評を博している同社「パンチアウト」の第二弾。がらりと変わった新チャンピオン（キャラクター）たちが続々と登場し、操作も四方向レバーが五方向レバーとなり、リングはますます過激でダイナミックなシーンを展開。

このほかVSシステムによる従来TVゲーム機や、一台で二役のキャビネット「マルチ・ディスプレイ（MD）システム・アップライトタイプ」なども展示。

大型遊園施設など紹介

豊永産業

出展方針 昭和三十八年に創業し大型遊園施設の製造、販売、委託営業を行なってきた同社は、今回のAMショー出展に当たり、主に遊園地用の大型機械および超大型機械、その他の特殊機械について写真パネルとVTRにて案内を行なう。その中でとくに同社が今年春に初めて公開した遊園施設をアピールする。

出展内容 遊園施設①「スピントップ」＝大きな円盤テーブル上に二人乗りの乗り物四台が一組みになってこれが五ヵ所あり、それぞれの乗り物が小さな回転を行なうとともに、円盤自体も大きく斜め回転をする。

ゲームコーナー②「ダウンタウン」＝動くサーカスの人形たちにオジャミを投げつける"ビッグショット"、バスケットボール投げなどが設けられたもの。

このほか同社製遊園施設を各種、VTR、写真にて紹介。

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

豊永産業開発による回転式遊園施設「スピントップ」

小型乗物機に絞って

真砂工業

出展方針 "夢とメルヘンを追求"し続けている同社は、これまでオモチャの世界から飛び出したような乗物機の開発に努め、子どもたちに"オモチャに乗る"という夢を与えていく姿勢をアピールする。今日のAMショーでは小型乗物機に絞っての出展を行ない、斬新的なデザインの定置型乗物機を発表するほか、ユニークなバッテリーカーも出品する。

出展内容 定置型乗物機①「（名称未定）」＝現在話題となっている四輪駆動式のジープを基本テーマに、これをメルヘンタッチにアレンジしたデザインのもので、色違いで二種類披露する（新製品）。

バッテリーカー②「ソーラーボーイ」＝太陽熱エネルギーを採り入れたもの、③「サイドカー」＝スクータータイプでコンパクトな設計。④「モッコちゃん」＝尺取虫のようなユニークな動きで走行する一人乗りタイプのもの。

走行式乗物を各種展示

ミゼッティ工業

出展方針 「遊園地の新時代をつくる」をモットーに小型乗物機から大型遊園施設までの開発、製造、輸入などを行なっている同社は、今回のショーでは大型機械は例年どおりパネルや写真などによる展示で紹介し、小型乗物機についてはバッテリーカー（十台）を中心に出品。とくに同社小間では走行型乗物機の新製品「サーキット2000」を実際に走らせてアピールする。

出展内容 走行型乗物機①「サーキット2000」＝一本の軌条に沿ってオートバイ、スポーツカーが走行する電気式乗物機で、軌条は登坂部分も採用されている。

バッテリーカー②「二頭立幌馬車」、③「パンダの親子」、④「コアラ」、⑤「ゾウ」、⑥「サル」など主に動物をデザインしたものを計十機種出品する。

遊園施設（写真展示）⑦「フライング・パイレーツ」、⑧「レンジャー」、⑨「パイラット」、⑩「エンタープライズ」、⑪「UFO」、⑫「ダブルループ」、⑬「コークスクリュー」、⑭「ランチングループ」、⑮「ブラワーエンジン」、⑯「ミュージックエキスプレス」、⑰「チックタック」、⑱「ロックンロール」、⑲「観覧車」、⑳「フライングカーペット」、㉑「スーパーテレコンバット」、㉒「バナナボート」、㉓「アリスウォッチ」、㉔「サスペンディッド・コースター」、㉕「キディコースター」、㉖「ターンパイク」ほか㉗ダークライドなど同社取扱い製品を網羅。

五機種の新乗物発表

ホープ

出展方針 今回はロケーションのアイキャッチャーとしても効果的な魅力ある新製品五機種を発表し、同社の変わらぬ開発意欲を示す。これら新乗物機は遊びの要素を採り入れたもので、見て楽しく、乗ってさらに楽しいという内容になっていることを強調。

出展内容 定置式乗物機①「ロボ太くん」（KD－X）＝ユーモラスなロボットがデザインされたもので、ロボットのボディーが左右に動く。ボディーの中にはリアルな計器盤がセットされ、ごっこ遊びや潜望鏡遊びができるよう配慮。作動開始時に「こんにちは」、終了時に「またきてね」という女の子の声が流れる。②「ウシくん」（KDE－U）＝コンパクトな二人乗り木馬シリーズの新作。座席をピアノ風にアレンジし、取手を兼ねたウシの鼻輪でボール遊びができるもの。

定置回転式乗物機③「ワンワンメリー」（MCA）＝二匹の子犬の小さな回転木馬で、場所をとらないコンパクトなデザインになっている。

レール走行式乗物機④「スペースビークル」（SB－M4）＝クレーターの中を走る宇宙探険車をテーマとしたもので、運転席のハンドルにより、キャラクターの左右の手が回る。

バッテリーカー⑤「チビッコ・サイドカー」（BW）＝レーサータイプの"ポケバイ"がサイドカースタイルになって新登場。

海外での実績など紹介

明昌特殊産業

岡本製作所

出展内容 同社は遊戯施設全般の総合メーカーとして国内、海外のニーズに対応できる製品の開発に努めており、今回のショーでは新製品「地震館」の写真展示、そして八五年に開催される科学万博つくば85に同社が設置する施設を紹介する"筑波博コーナー"の設置、また"海外明昌コーナー"を設け中国、KOREAなど海外実績の写真展示、国内遊園施設のVTR紹介などを内容とした展示を行ない、同社の企業姿勢を示す。なお同社と共同小間にて出展する系列会社の岡本製作所は、アーケードゲーム機を主に担当し従来機を数機種出品する。

出展内容 "筑波博コーナー"＝つくば85会場で「アメリカ館」と「ソ連館」の間を往復する交通機関①「ゴンドラリフト」、同博遊園地部分に設置する大型遊園施設②

（昭和54年９月上旬～59年９月上旬の間の認可分）

現在有効なＴＶゲーム機の電気用品型式認可番号

① 凡例
記載要領は型式認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。昭和54年９月上旬から59年９月上旬までの５年間に認可された「電子応用遊戯器具」つまり業務用ＴＶゲーム機をすべて収録した（データは官報ならびに日本電気用品試験所の資料に基づいている）。

② 電気用品取締法において、ほとんどのアミューズメントマシンが甲種電気用品として型式認可を受けることが義務づけられている。〒91の電気遊戯盤、電気乗物、〒94の光源応用遊戯器具、〒95の電子応用遊戯器具がそれである。ここでは数量的に最も多く出回っている電子応用遊戯器具のみを収録している。

③ これらの型式認可の有効期間は５年間であり、有効期間を過ぎて製造されるものは当然ながら電取法違反になる。違反しないようメーカーは注意すべきであるし、オペレーターは違法品を使わないよう気をつけねばならない。（編集部）

〒95-1829	54.9.11	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-1830	54.9.11	㈱ナムコ	（東京）
〒95-1831	54.9.11	㈱ナムコ	（東京）
〒95-1832	54.9.11	コナミ工業	（大阪）
〒95-1835	54.9.20	日本物産㈱	（大阪）
〒95-1836	54.9.20	日本物産㈱	（大阪）
〒95-1837	54.9.20	㈱ナムコ	（東京）
〒95-1838	54.9.20	電気音響㈱	（東京）
〒95-1839	54.9.20	㈱エイコム電子機器	（広島）
〒95-1840	54.9.20	㈱協和産業	（東京）
〒95-1847	54.9.26	富士電子工業㈱	（千葉）
〒95-1848	54.9.26	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-1859	54.10.12	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-1860	54.10.12	パシフィック工業㈱	（東京）
〒95-1860-1	54.10.12	㈲大永製作所	（神奈川）
〒95-1860-2	54.10.12	㈱東平商会	（静岡）
〒95-1861	54.10.12	㈱三共	（東京）
〒95-1867	54.11.2	パシフィック工業㈱	（東京）
〒95-1868	54.11.2	㈱タイトー	（東京）
〒95-1869	54.11.2	データイースト㈱	（東京）
〒95-1877	54.12.14	㈱ナムコ	（東京）
〒95-1878	54.12.14	㈲ボナンザ・エンタープライゼス	（神奈川）
〒95-1881	54.12.17	角野電機㈱	（大阪）
〒95-1882	54.12.17	辰巳電子工業㈱	（大阪）
〒95-1883	54.12.17	㈱ロジテック	（神奈川）
〒95-1889	55.1.22	アイ・シー電子工業㈱	（群馬）
〒95-1890	55.1.22	データイースト㈱	（東京）
〒95-1891	55.1.22	サミー工業㈱	（東京）
〒95-1894	55.2.7	㈱シグマ	（東京）
〒95-1904	55.2.13	オリエンタル遊園設備㈱	（富山）
〒95-1905	55.2.13	昭和遊園機械㈱	（東京）
〒95-1912	55.2.16	サンリツ電気㈱	（神奈川）
〒95-1920	55.3.10	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-1921	55.3.10	㈱三共	（東京）
〒95-1930	55.3.19	㈱カトウ製作所	（東京）
〒95-1571-1	55.5.10	㈱東平商会	（静岡）
〒95-1571-2	55.5.10	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-1953	55.5.6	ユニオン電子工業㈱	（大阪）
〒95-1954	55.5.6	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-1958	55.5.10	東洋電気通信㈱	（東京）
〒95-1963	55.5.13	㈱ナムコ	（東京）
〒95-1964	55.5.13	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-1999	55.6.17	日本物産㈱	（大阪）
〒95-2001	55.6.20	電気音響㈱	（東京）
〒95-2009	55.6.26	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2029	55.7.11	七尾電機㈱	（石川）
〒95-2052	55.8.4	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2057	55.8.18	㈱タイトー	（東京）
〒95-2068	55.9.4	㈱ロジテック	（神奈川）
〒95-2081	55.10.4	日昭電器㈱	（東京）
〒95-2085	55.10.9	辰巳電子工業㈱	（大阪）
〒95-2087	55.10.16	大洋技研㈱	（兵庫）
〒95-2088	55.10.16	ジーエムサービス㈱	（東京）
〒95-2093	55.11.10	成川滋	（神奈川）
〒95-2094	55.11.10	サン電子㈱	（愛知）
〒95-2098	55.12.2	任天堂㈱	（京都）
〒95-2116	56.1.20	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-2122	56.2.3	㈲北海製作所	（東京）
〒95-2130	56.2.24	㈱タイトー	（東京）
〒95-2150	56.3.20	富士電子工業㈱	（千葉）
〒95-2156	56.4.8	七尾電機㈱	（石川）
〒95-2158	56.4.23	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-2180	56.5.26	㈱ハチオ	（神奈川）
〒95-2183	56.6.12	㈱テーカン	（東京）
〒95-2184	56.6.12	㈱テーカン	（東京）
〒95-2185	56.6.5	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2194	56.6.18	大森電気㈱	（東京）
〒95-2204	56.6.26	データイースト㈱	（東京）
〒95-2206	56.6.30	コナミ工業㈱	（大阪）
〒95-2220	56.7.21	ユニオン電子工業㈱	（大阪）
〒95-2222	56.7.29	㈱レジャーインスツルメントクリエイター	（大阪）
〒95-2257	56.10.9	㈱八千代電器産業	（東京）
〒95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業	（東京）
〒95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱	（大阪）
〒95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱	（東京）
〒95-2273	56.11.28	長田電機㈱	（大阪）
〒95-2279	56.12.22	㈱テーカン	（東京）
〒95-2284	56.12.23	㈲三旺電機	（神奈川）
〒95-2294	57.1.14	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2330	57.3.15	㈱ナナオ	（石川）
〒95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事	（大阪）
〒95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事	（大阪）
〒95-2341	57.4.13	大洋技研㈱	（兵庫）
〒95-2345	57.4.12	㈲三旺電機	（神奈川）
〒95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱	（大阪）
〒95-2348	57.4.16	㈱ギャジット	（東京）
〒95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー	（東京）
〒95-2354	57.4.21	㈱東洋技研	（奈良）
〒95-2355	57.4.21	㈱東洋技研	（奈良）
〒95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱	（神奈川）
〒95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱	（大阪）
〒95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱	（大阪）
〒95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2395	57.6.15	データイースト㈱	（東京）
〒95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー	（東京）
〒95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー	（東京）
〒95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱	（神奈川）
〒95-2412	57.7.14	任天堂㈱	（京都）
〒95-2417	57.7.21	㈱キワコ	（神奈川）
〒95-2418	57.7.21	㈱テーカン	（東京）
〒95-2420	57.7.23	㈱ナナオ	（石川）
〒95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱	（東京）
〒95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー	（東京）
〒95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-2421-3	57.7.23	㈱東平商会	（静岡）
〒95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-2446	57.9.6	大森電気㈱	（東京）
〒95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-2450	57.9.8	日本物産㈱	（大阪）
〒95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱	（東京）
〒95-2455	57.9.30	大森電気㈱	（東京）
〒95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2468	57.10.26	㈱タイトー	（東京）
〒95-2469	57.10.26	㈱協和産業	（東京）
〒95-2470	57.11.5	新大分産業㈱	（三重）
〒95-2471	57.11.5	新大分産業㈱	（三重）
〒95-2473	57.11.12	㈱タイトー	（東京）
〒95-2480	57.12.1	㈱タイトー	（東京）
〒95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱	（東京）
〒95-2508	58.2.1	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2509	58.2.1	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱	（東京）
〒95-2525	58.2.15	㈱サコム	（山梨）
〒95-2538	58.3.9	㈱サコム	（山梨）
〒95-2556	58.4.5	㈱エフ・レーク	（東京）
〒95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライズ	（宮城）
〒95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱	（大阪）
〒95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱	（東京）
〒95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会	（静岡）
〒95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱	（東京）
〒95-2598	58.5.27	㈲寿商事	（東京）
〒95-2603	58.6.4	㈱バンダイ	（東京）
〒95-2608	58.6.17	㈱テーカン	（東京）
〒95-2615	58.6.27	㈱タイトー	（東京）
〒95-2628	58.7.19	任天堂㈱	（京都）
〒95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター	（大阪）
〒95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム	（大阪）
〒95-2631	58.7.19	㈱サコム	（山梨）
〒95-2647	58.8.9	㈱テーカン	（東京）
〒95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱	（大阪）
〒95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱	（大阪）
〒95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-2665	58.9.19	京都電産㈱	（京都）
〒95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱	（大阪）
〒95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス	（大阪）
〒95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱	（滋賀）
〒95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱	（広島）
〒95-2692	58.11.19	㈱カワクス	（大阪）
〒95-2704	58.12.6	アルユメ㈱	（東京）
〒95-2705	58.12.6	アルユメ㈱	（東京）
〒95-2615-1	58.12.14	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-2615-2	58.12.14	㈱東平商会	（静岡）
〒95-2706	58.12.14	コナミ工業㈱	（大阪）
〒95-2707	58.12.14	㈱サコム	（山梨）
〒95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2738	59.2.15	㈲共立工業	（神奈川）
〒95-2739	59.2.15	㈱テーカン	（東京）
〒95-2751	59.3.15	アイレム㈱	（大阪）
〒95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱	（岡山）
〒95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱	（岐阜）
〒95-2783	59.4.27	㈱タイトー	（東京）
〒95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所	（神奈川）
〒95-2788	59.5.9	㈱テーカン	（東京）
〒95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事	（東京）
〒95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス	（東京）
〒95-2791	59.5.9	㈱ナムコ	（東京）
〒95-2792	59.5.11	㈱シグマ	（東京）
〒95-2793	59.5.11	㈱シグマ	（東京）
〒95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱	（大阪）
〒95-2802	59.5.24	任天堂㈱	（京都）
〒95-2812	59.6.6	任天堂㈱	（京都）
〒95-2826	59.6.22	㈲寿商事	（東京）
〒95-2827	59.6.22	㈱テーカン	（東京）
〒95-2820	59.6.22	データイースト㈱	（東京）
〒95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱	（大阪）
〒95-2834	59.7.10	㈱コグレ	（埼玉）
〒95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル	（栃木）
〒95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱	（埼玉）
〒95-2861	59.8.14	㈱タイトー	（東京）
〒95-2862	59.8.14	㈱テーカン	（東京）
〒95-2875	58.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス	（大阪）

22nd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

「ニューエンタープライズ」、①②ともつくば85用に新しくデザインされたもので、両機種の乗り物部分のゴンドラを実物展示する。

〝海外明昌コーナー〟＝同社が遊園施設を設置した中国広東省中山市の「長江楽園」、中国と香港の境にある遊園地「深圳湾」、浙江省杭州市の「西湖楽園」（来年オープン）の三カ所のレジャー施設の紹介とKOREAにおける同社の事業展開のようすを写真パネルにて展示。

遊園施設（写真展示）③「ループ&スパイラルコースター」、④「ジェットコースター」、⑤「二層式メリーゴーランド」、⑥「大観覧車」、⑦「ツインドラゴン」、⑧「アストロファイター」、⑨「フライング・ボブ」、⑩「ジャンプライド」、⑪「ファンハウス」、⑫「地震館」＝地震シミュレーション施設（新製品）。

走行式乗物機はゴーカート、バッテリーカーなど数機種を出品。

アーケードゲーム機⑬「光線銃」、⑭「ガンアラモ」、⑮「ロッククライミング」、⑯「あっち向いてポン」など。

このほかプール施設⑰「山邦プール」の写真展示も行ない、同社の幅広い取扱い商品群を紹介する。

プライズマシン中心

友栄

出展方針 同社は永年のショッピングセンターにおけるオペレーション経験を生かし、健全な、ファミリーで楽しく遊べるアーケードタイプマシンを中心に開発を進めてきており、今後ともこのような方針を貫き、オペレーターのニーズに応え得る商品の提供を行なっていくことを強調。

出展内容 プライズマシン①「うさぎとかめ」＝文字どおりウサギとカメの競争をテーマにしたもので、パチンコ式によりカメを進めていき、カメがウサギより先にゴールインすれば景品が払出される。②「メリーゴーランド」＝ボックス内で六種の動物たちを配したメリーゴーランドの模型が回り、時間内にボタンでボールを打ち上げて各動物の頭上にあるカゴの中に入れていくゲーム。③「野球ゲーム」＝日米対抗の野球をテーマとしたパチンコ式ゲーム。ゲーム進行中に「プレイボール」「アウト」などの音声が出て雰囲気を盛り上げる。④「棒たおし」＝運動会の競技を採用したもので、紅白に分かれて相手チームの棒を倒す（パチンコでボールを紅白いずれかのポケットに入れる）と景品が払出される。⑤「ももたろう」＝電光点滅ルーレット方式による絵合わせゲーム⑥「森のゆうびんやさん」＝パチンコタイプで、ボールを手紙に見たてて、森の動物たちに手紙を配達＝ポケットにボールを入れる）していくゲーム内容。カラフルなメルヘンタッチの盤面で楽しいメロディーも流れる。

今後のオペ方向を問う

ユーピーエル

出展方針 良質の商品を豊富に出品する同社は、AMショーではただ展示物を見てもらうだけでなく、今後のオペレーションの方向、あり方というものを問えるような出展内容にするとしており、アーケードゾーンとメダルゲーム機ゾーンにおいてその方針に沿った展開を行ない、同社の企業姿勢をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「（名称未定）」＝キャラクターもので、子どもから大人まで男女を問わず幅広い層に親しまれる内容の新製品を発表するほか、参考出品のゲームも数機種披露。

アーケードゲーム機②「レーザー77」＝ガンゲーム機。プライズマシン③「ラッキークレーン」＝IC制御で故障知らずのクレーン機、楽しい音声も出る。

メダルゲーム機④「ニュービッグ&スモール」＝TVモニターによる大型マスゲームで、コンピューター技術をフルに生かし大小ゲームの駆け引きの面白さを最大限に引き出したもの。⑤「ぱっくんらんど」＝電光点滅式ルーレットゲームで、3ウェイ方式によるもの。このほか同社一連のメダルゲーム機も出品。

占い機とTVゲーム機披露

ユニエンタープライズ

出展方針 同社はディストリビューターならびにオペレーターの要望である高収入でしかも息が長く、安定収入の図れるマシンの提供を最重要視して取り組んでおり、今回のAMショーでは新しいニーズに対応した新製品を発表する。TVゲーム機では同社オリジナルゲームと有力メーカー各社製品、その他アーケード機では同社一連のクイズ機や占い機を出品するほか、同社取り扱い製品の新しい方向としてコンピューターによる管理システム機器を紹介し、多様化するニーズに応じた製品を幅広く提供していく姿勢をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「ファイアーZ」＝新感覚の宇宙戦争を内容としたもので、同社開発の新製品。このほかタイトー、任天堂、ジャレコ、新日本企画などメーカー各社の新作。

アーケード機②「BM—300」＝バイオリズムマシン、③「ピタゴラスの大占術」＝TVモニター採用の占いと心理テスト、④「チェックハート」＝血液型による診断機、⑤「サイコロン」＝色彩心理による占い機、⑥「コンピュータークイズ続頭の体操」＝TVクイズ機、⑦「ドクターQ」＝TVクイズ機。

このほかロケーションの集中管理、顧客管理用コンピューターシステム。

VDゲームの新作発表

ユニバーサル

出展方針 遊びの世界を愛し、創造することを基本的な考え方としている同社では、人間本来の知的欲求を満たし得る質の高い遊びを目指して開発努力を続けている。今回のショーでは新しいタイプの同社直営ロケーションの紹介と、同ロケの基本テーマである〝アメリカン・プレイング・カフェ〟という雰囲気を出した小間装飾を行ない、その中に新製品を展示してムードを盛り上げる。

出展内容 TVゲーム機①「スーパー・ドンキホーテ」＝VDアニメによるゲームで、主人公の若い騎士が恋人を救出するために出発し、途中でいろいろな妖怪と戦う。レバー操作で画面表示の矢印に従って進んでいき、ボタンで剣を使ったりジャンプしたりする。②「トップギア」＝VDアニメ採用のコックピット型ドライブゲーム機で、コースには登坂部分も設定。背景も興味深いシーンが展開。ハンドル操作によるもの。③「ドラゴンズレアー」、④「スペースエース」。

このほか数機種のTVゲーム機新作を発表。

自動血圧計と部品類

レジャートロン

出展方針 同社は海外メーカーおよび各国代理店に電子部品、TVゲーム機用機構部品などを輸出し、あるいはそれらの輸入も行なっており、AMショーでは昨年海外ニーズ向けに開発し現在も発売中の全自動血圧計のニュータイプを紹介するとともに、コインマシンならびに両替機用のホッパー機構、国内外使用の両替機、各種パーツなど満足を得る製品を展示する方針。

出展内容 ①全自動血圧測定機ニュータイプ「BPT—100」＝指定個所に腕を入れるだけで、自動的に血圧がデジタル表示されるもので、デザインを一新したコンパクトサイズで登場。硬貨作動式。スポーツ施設をはじめドラッグストア、ホテル、その他いろいろなパブリックスペースなどに設置でき、日常の健康管理に使用できる便利な測定機。

このほか②両替機＝海外向けOEMブランド、③アップライト型用レバー機構、④ホッパー機構、電子部品⑤パワーサプライ、トランス、モニター、TVゲーム機用機構部品など。

全自動血圧計「BPT—100」

各社新作TVゲーム機紹介

ローラートロン

出展方針 同社はAM業界の動きを深く掘り下げ、その将来の健全な発展に寄与できるように、今後のゲームセンターの運営の方法について一定の指針を打ち出し、AMショーでは有力メーカーのニューTVゲーム機の展示を含めトータルな製品を発表する。

出展内容 TVゲーム機①「ミステリー・ハウス」＝キャラクターゲームで、プレイヤーのプレイ方法によって次のパターンが選択でき、またプレイヤーが敵のキャラクターを変えていくという内容の創作ゲーム。②「雀II」＝TVマージャンゲームで、従来のマージャンゲーム基板に取付けられるコンバーションキットにて紹介。③「モトクロス」＝TVドライブゲーム機で、プレイヤーがオートバイを操作し、いろいろな悪路にテクニックを駆使して挑戦していくという内容のもの。

TVゲーム機新タイプキャビネット④「スーパーツイン」＝二つのモニターを使用したテーブル型で、それぞれのモニターで違う機種のゲームをプレイするもの。しかも従来のテーブル型キャビネット一台分のスペースで二台分の運営が可能。そして百円硬貨、五十円硬貨、十円硬貨、メダルなど幅広い使用ができる新システムのキャビネットで、これによりゲーム場の新しいディスプレイや運営ノウハウなどを問う。

話題のマシン

セガ社から「フューチャースパイ」基板
斜め進行画面で
アルファ電子開発「ブルファイター」も

フューチャースパイ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVゲーム機「フューチャースパイ」と、アルファ電子開発の「ブルファイター」がそれぞれ九月中旬発売となった。

「フューチャースパイ」はプレイヤーの戦闘機が、敵機動部隊と戦う戦争ゲームで、画面は同社「ザクソン」形式の斜め進行映像で立体感がある。画面右下に時計が表示され、時間の経過とともに場面が昼と夜を繰り返していく。

空中では敵機、海上からは艦船ミサイル、そして敵基地上空では戦車や砲台などが対空砲火をあびせてくる。これに対し敵機はミサイル発射で、艦船や地上施設は魚雷と爆弾にて撃破していく。敵の旗艦空母を撃沈するとタイムスリップして異次元空間へと移行し、謎の物体を撃破していく場面になり、この場面をクリアすると次のパターンへと進む。戦闘機三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。基板販売のみで定価十二万八千円。

ブルファイター

次に「ブルファイター」だが、これはアイスホッケーを採用したもので、コンピューターチームと対戦するが、二人用の場合は二人で同チームの選手を同時に操作し協力しながらコンピューターチームを相手にプレイできる。一定条件で選手がパワーアップして"ブルファイター"に変身できること、また自分の動かしたい選手を自由に選べることなどが特徴。

試合はパックの奪い合いから始まり、カーソルの選手を八方向レバーで操作、パスとシュートのボタンを駆使してゴールへと進む。途中で動かしたい選手を変えたい時はボタンにてカーソルを変更できる。一定時間内にゴールを決めると画面全体が点滅、その間に再度得点すると二人の選手が高速で動き回れるブルファイターに変身し強力な攻めができる。同点決勝ゲーム、秘密のボーナス、チアガールの声援などもある。制限時間内に負けるとゲーム終了、勝てば次のチームとの対戦。テーブル20㌅型定価五十四万円。

アイレム"PTLシリーズ"新作
前世、宿命占い
父母の誕生日も入力する「運命の輪」

占い機「運命の輪」が、アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）から九月下旬発売となる。

これは同社"PTLシリーズ"第四弾で、父親と母親との関係から過去と現在、未来を占うというもので、同社では「父親からは前世と宿命を、母親からは使命を受け継いでおり、誕生日を前世と現世をつなぐ運命上の接点としてとらえ、"神秘学"上のデータとち密な計算により、隠された記憶、未来の可能性へと導くのがこの運命の輪占い」としている。

占いは大きく五項目に分かれており、①前世（父親の生年月日をボタンにて入力）、②宿命＝男性は現在と六年後、十二年後、女性はそれに加えて三年後、九年後、十五年後の運勢（同データを入力）、③使命＝恋愛、結婚、仕事、健康、勉強、対人関係の六種類の占い（母親の生年月日を入力）、④相性＝二人の関係別（恋人、夫婦、友達）にそれぞれの前世や未来を占う（異性および異性の親、相手の生年月日を入力）、⑤週占い＝占い時点から一週間の運勢を占う。同機の本体は高さ三十六・二㌢、幅二十八㌢、奥行三十一・三㌢だが、スリムなスタンド付きになっている。定価十九万七千円。

運命の輪

豊富なキャラクター登場で
24エリアの攻防
テーカンから「スター・フォース」基板

宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機「スター・フォース」が、㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）から九月中旬発売となった。

これは悪の浮遊要塞"ゴーデス"に闘いを挑む"ファイナルスター"の活躍を描いたもので、約三十種の多彩なキャラクターが登場するほか、各種のボーナスターゲットが設けられている。ゴーデスは全部で二十四エリア（パターン）に分かれており、各エリアごとに一定の条件を満たさないと次のエリアへは進めない。

二十数種の敵機や要塞を撃破していくが、途中で"カルデロン"を撃ち友軍"ハーサー"を救出して合体すると、上下のスピードと弾の速度が一・五倍になる。ファイナルスターは翼部が多少敵機と接触しても大丈夫なので、敵機に横から近づいて接触して撃つと効果的。

スター・フォース

また合体中は下部に敵が当たっても平気。なお敵の発射弾はすべてプレイヤーに向けて飛んできて、斜めに撃ってくる弾は速いという特性があるので、敵の逆方向に寄りながら前進していけば、敵の弾が下方に集中し、上方に逃げるスペースができる。一定の敵を撃破すると"アルファターゲット"が出現、これは八発撃ち込むと破壊でき、次のエリアに進む。高得点を得る各種のターゲットや画面に隠された象形文字、また命中するとファイナルスターが一機追加されるマークなど内容多彩。三機アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。「センジョウ」からの交換ROMも販売。

6種のストーリーを選択
ミニVDアニメ
カトウの「メルヘンでんわぼっくすII」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤勇社長）から「メルヘンでんわぼっくすII」が九月上旬発売となった。

これは同社従来機をコンパクト化したもので、ビクターのVHD方式ビデオディスクによるアニメ映画をTVモニターで楽しみ、音声は受話器で聞く。アニメは新たに六種類加わり、ボタンにて選択。従来機とのアニメソフトの交換性もある。定価五十八万円。

メルヘンでんわぼっくすII

コミカルな主人公のモモタルーが
タルを投げつけ
カプコンから「ひげ丸」基板

海賊軍団をやっつけていくTVゲーム機「ひげ丸」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から九月十七日発売となった。

これは海賊"ひげ丸軍団"に対して"モモタルー"がタルやドラム缶などを投げつけて退治していくゲームで、画面にはタルやドラム缶が迷路状に並んでいる。全部で十六パターンの展開がある。

画面上のタル（このほかドラム缶、砂袋、カメなどがある）を持ち上げて（ボタンを押す）、襲ってくる海賊に投げつける（再度ボタンを押す）。まとめて海賊を倒すと高得点で、この時親分の"ボウス"も一緒にやっつけると得点は倍増。また光ったタルの中にはボーナスが入っている。海賊の数は各パターンごとに画面上部に表示され、全部やっつけると次のパターンへと進む、なお画面内に動く海賊を全部やっつけても、まだ数人の海賊がタルの中に隠れているので注意。各パターンの中で一定のキャラクターを出現させると海賊たちが一時しびれてしまい、その間は自由に体当たりでやっつけることができる。また一定パターンごとに親分ボウスを倒すチャンスゲームがあり、クリアでボーナス得点。モモタルーが三人やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみでOP価格九万九千円。

ひげ丸

話題のマシン

データから「イエローキャブ」基板
タクシーの走行
DC「ハロー・ゲートボール」も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からTVゲーム機「イエローキャブ」とDCシステムのTVゲームカセット「ハロー・ゲートボール」が、それぞれ九月上旬発売となっている。

まず「イエローキャブ」だが、これはタクシーをテーマとしたもので、縦横にスクロールする画面の中、空車のタクシーが客を探して乗せ、目的地に向かって走るゲーム。レバーは方向と加速を兼ねており、逆方向に入れるとブレーキ（ボタンでも可能）がかかる。

客を乗せると画面に行き先（場所とその方向、距離）が表示され、矢印に従って走る。目的地に着くと料金がもらえるので、この料金分だけガソリンスタンドで給油できる。途中、スピード違反を捕まえるパトカー、荷を落とすダンプカー、その他大小の車、電車などには注意（ぶつかると爆発する）。客を四人運ぶごとに夜、昼、雪景色のシーンなどに変わり、パターンが進んでいく。タクシー三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一台追加される。オペレーター価格十四万八千円。

ハロー・ゲートボール

イエローキャブ

「ハロー・ゲートボール」は文字どおりゲートボールのシミュレーションゲームで、頭のはげたコミカルなおじいさんがプレイするもの。レバー（左右二方向）で打撃方向を決め、ボタンで打撃。で、三人対三人のチーム対戦で、制限タイム以内に得点を競う（ゲートは各一点、ゴール二点）。

画面に表示される矢印の指示による順番にゲートを通過して、ゴールを目指す。ゲートを通過した時、他のボール（敵でも味方でも）にタッチした場合は続けて打撃できる。一回の打順内で同じボールに二度タッチするとファウルとなり、アウトボールにされる。ライン外に出たボールはアウトボールで一回休みとなる。なお他のボールにタッチすると、強力な"スパーク打撃"ができる。三個のボールがすべてアウトボールになればゲーム終了だが、一定得点以上で一個追加。テーブル単価六万八千円。

マイルスター社製フリッパー
スポーツを競う
タイトーから「ザ・ゲームス」

米国マイルスター・エレクトロニクス社製フリッパー「ザ・ゲームス」が、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）から発売となっている。

これはオーソドックスなフリッパーで、スポーツ競技をテーマとしたもの。"バックガラスには円盤投げやハンマー投げ、ヤリ投げなどを行なっている選手のようすと、世界の主だった国々（十数カ国）の国旗が描かれている。プレイフィールド下部には、競技に優勝（一定のターゲットをヒット）すると点灯する金メダルが表示され、この金メダルを獲得するごとにボーナス倍率が上がっていくのが最大の特徴。

金メダルを二個獲得するとプレイフィールド左右にある"スポットターゲット"が用意され、この両ターゲットを二回ヒットするとエキストラボールが与えられる。五個の金メダルを獲得するとボーナス倍率が保持され、集計後もこれが有効となる。またプレイフィールド中央部に並ぶ連続のターゲットを完成させると、スペシャルライトが点灯するなどのフィーチャーがある。定価七十九万五千円。

ザ・ゲームス

グレードアップしたマルチTVゲーム
多彩なレース展開
辰巳電子開発「TX－1・V8」

TX-1 V.8

辰巳電子工業㈱開発による三面マルチ画面採用のTVゲーム機「TX－1・V8」が、㈱関西精機製作所など四社を通じて十月上旬発売となる。

これは「TX－1」を一段とグレードアップしたTVドライブゲーム機で、二十六㌅モニターを採用して迫力を増し、内容もハイテクニックを駆使できるようになったもの。三つの画面で連続した一つの場面を構成、プレイヤーはハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバー（ローとハイの二段階）によりレーシングカー（中央の画面でのみ移動）をコントロールする。

コースは途中で左右への分岐点が三回あり、そこで左右いずれかを選んで走る。各分岐点を通過するごとにステージが変わり（第五ステージまで）、各ステージは設定タイム内に通過しないとゲーム終了。第四ステージからは世界八ヵ国でのグランプリレースとなり、その国の特徴を表わす場面が表われる。走行中、ヘアピンカーブ、次のカーブに事故車があることを知らせるイエローフラッグ、ドラム缶など障害物、他車を飛び越すジャンプ場面、他車スピン、自車スピン、横転からの体制立て直しなど多彩な展開がある。他車を追い越すごとに画面に星印表示。各ステージをタイム内に通過すると、残り時間がボーナス得点となる。定価二百二十九万円。なおあと三社の販売元は㈱大阪サービスゲームス、加藤鈑金工業、タイコー物産㈱。

力量に応じコンピューターと対戦
打った手を評価
フジワラから「オセロ」基板

㈱サクセス開発によるTVゲーム機「オセロ」が、㈲フジワラ（本社東京、藤原丞社長）から発売となっている。

これはコンピューターとオセロゲームを行なうもので、ルールは通常のオセロと同じ。力量に応じて五段階の対戦ができることや、プレイヤーの打った手が五段階に評価され、同時に「アーア」とか「アリャ」の音声が出るなど、TVゲーム機ならではの面白さがある。まず対局するレベルと先手か後手かをボタンにて選択。レバーで打ちたい場所にカーソルを動かしボタンを押すと石が置かれる。相手の石をはさんで打つと、その石は自分の石になる。置く場所がない時はパス。打った手は画面右上の黄色い顔の表情にて評価され、大変悪い（怒る）から大変よい（笑う）まで五段階ある。打つ手がわからない時は上部の「助けて」にカーソルを合わせると、コンピューターが最良の手を打ってくれ、また「待った」に合わせると一手前の状態に戻る（使用二回のみ）。全部石を打ち終えた時、自分の石が相手より少ないとゲーム終了、逆に多いと再ゲーム。基板販売のみでOP価格九万九千八百円。

オセロ

コインバードから「コロー」
ボールをショット

アーケードゲーム機「コロー」が、㈱コインバード（本社名古屋、磯見武二社長）から十月上旬発売となる。

これは約六㍍のレーンにボール六個をスティックで打って転がしていき、最終的に五つのホールに入れていくゲーム。盤面の指示どおりに入れて役を完成させると高得点。入れる順番により得点が大きく違ってくるが、制限タイム内に入れないとゼロになる。定価未定。

コロー

オペレーターのための新・電気の広場

ビデオ・ゲームのしくみと働き(II)

連載第11回

カラーとサウンド

前回の第十回目までに、ビデオゲームのPCボードの主要回路と部品について説明してきましたが、カラーとサウンドについては触れておりませんでしたので、今回はビデオゲームのカラーとサウンドについてみていきたいと思います。そして後半で、ソフトウェアについて、その概略をみておきたいと思います。

(1) カラーについて

次の第1図は、PCボードから、RGB方式のカラー信号がTVモニターの方へ送られていく信号の流れを示すブロック図です。

図1 カラー信号の流れを示すブロック図

この図のように、RGB方式では、光の三原色であるR（レッド＝赤）、G（グリーン＝緑）、B（ブルー＝青）の三種類の信号とCOMP－SYNC（混合同期）信号をTVモニターに入力しています。

次の第2図は、このR・G・Bによる光の加色混合の割合をデジタル・レベルで示して、それによってできる八種類の色の関係を示したものです。

図2 R・G・Bによる光の加色混合

この図のように、光はR・G・Bを全部同じ割合（"1"）で混合すれば白色になり、全部が"0"であれば黒色になります。

左上の第3図は、この八色をビデオ信号で表示したチャートです。

図3 8色表示のビデオ信号チャート

この図のように、信号のレベルは、Hが5ボルト、Lが0ボルトの2レベルになっていますが、これに中間の2.5ボルトを加えて、3レベル（0と1と2）にして、R・G・Bの組み合わせを変えていきますと、次の第1表のように二十七色の画面表示ができるようになります。

No.	画面の色	R（赤）の割合	G（緑）の割合	B（青）の割合
1	黒	0	0	0
2	暗い青	0	0	1
3	青	0	0	2
4	暗い緑	0	1	0
5	暗いシアン	0	1	1
6	緑がかった青	0	1	2
7	緑	0	2	0
8	青味がかった緑	0	2	1
9	シアン	0	2	2
10	暗い赤	1	0	0
11	暗いマゼンタ	1	0	1
12	紫	1	0	2
13	暗い黄色	1	1	0
14	暗い白（灰）	1	1	1
15	白っぽい青	1	1	2
16	黄緑	1	2	0
17	白っぽい緑	1	2	1
18	白っぽいシアン	1	2	2
19	赤	2	0	0
20	紫がかった赤	2	0	1
21	マゼンタ	2	0	2
22	橙	2	1	0
23	白っぽい赤	2	1	1
24	白味がかったマゼンタ	2	1	2
25	黄	2	2	0
26	白味がかった黄	2	2	1
27	白	2	2	2

表1 3レベルのR・G・Bによって画面に表示される27色

実際のテレビの画面では、光の三原色であるこのR・G・Bのレベルをもっと多くして、その組み合わせを変えることにより、自然界のほとんどすべての色を再現しているのです。

次の第2表は、R・G・Bのレベルの数と色の数の関係を示したものです。

R・G・Bのレベル数	画面上の色の数
2	3^2 ＝ 8色
3	3^3 ＝ 27色
4	3^4 ＝ 81色
5	3^5 ＝ 243色
6	3^6 ＝ 729色
7	3^7 ＝ 2,187色
8	3^8 ＝ 6,561色

表2 R・G・Bのレベル数と色の数の関係

この表のように、ビデオゲームにおける画面上の色の数は、R・G・Bのレベルの数の累乗で増加していきます。

この色の数に、明るさ（ブライトネス＝輝度）を加味すれば、色の変化はさらに増加します。

(2) サウンドについて

犬などの動物の目にとっては、この世は白黒の世界だということですが、われわれ人間の目は、何百万色という微妙な色の違いを識別できると言われています。サウンドについても、おそらくそれと同じくらいの音の違いを聞き分けることができるかもしれません。

例えば楽器には、それぞれ独特の音色というものがあり「音楽の歴史は、ある意味で音色の歴史である」とも言われています。それではその音色とは何かと言いますと、音色は、左端の第4図に示すような要素に分けられます。

(a) 音程（Hz）

(b) 高調波成分

(c) 振幅変調

(d) 周波数変調

(e) 音の強さの変化

図4 音色の要素

この図のように、音色は、五つの要素に分けられ、それらの要素の互いの関連から生み出されるのです。とくに図(e)の音の強さの変化は、楽器の音の波形の基本要素をなすもので、この曲線を"エンベロープ・カーブ"と言います。

次の第5図は、エンベロープ・カーブの各要素を示す図です。

図5 エンベロープ・カーブ

この図のように、エンベロープ・カーブは、次の四つの要素から成り立っています。

①アタック部

これは瞬間的に音の強さが最高潮に達する部分で、ドラムを叩いた瞬間や、ピアノの鍵盤を押した瞬間に相当します。

②ディケイ部

最強に達した音が、急速におとろえていく部分です。

③サスティーン部

余韻に相当する部分です。

④リリーズ部

ゆるやかに音が消えていく部分です。

これらの四つの要素のうち①から②へと短時間に変化して、③と④がほとんどないような波形は、打楽器類です。そして②がやや長めになるとピアノの音になり、③が持続すると、バイオリンやビオラになります。

このようにすべての音を、その要素に分解できるということは、逆に言えば、それらの要素を組み立てれば、元の音に近い音が再生できるということです。

次の第6図は、このような考え方に基づいた、ミュージック・シンセサイザによるサウンドの再成原理を示す図です。

図6 ミュージックシンセサイザの原理

この図のVCOは"ボルテージ・コントロール・オシレータ（電圧制御発振器）"であり、VCFは"ボルテージ・コントロール・フィルタ（電圧制御濾波器）"、VCAは"ボルテージ・コントロール・アンプリファイア（電圧制御増幅器）"です。これらの制御装置により音色をコントロールしています。

ビデオゲームの場合は、ほとんどのサウンドをソフトウェア的な手法で作り出しています。

右の第7図(a)は、各種のゲームの効果音を楽譜で表わしたものであり、図(b)は、一つのメロディーの楽譜です。

●成功（得点）の効果音

●失敗の効果音

●ゲーム終了の効果音

(a) ゲームの効果

(b) 四季の歌の冒頭部分

図7 効果音とメロディーの楽譜

この図(a)のように、ゲームの効果音は楽譜に表わすことができます。図(b)は、有名な「四季の歌」の冒頭の部分です。分りやすいために、この四季の歌のメロディーを例にとりますと、この音譜は次の第3表のように、音程データと音長データに分けて16進数で表示することができます。

歌詞	テーシールの音程	音長	音程データ	音長データ
は	シ	4分音符	1B	07
る	シ	8分音符	1B	03
を	ラ	8分音符	19	03
あい	ソ	4分音符	17	07
す	ソ	8分音符	17	03
る	ファ♯	8分音符	16	03
ひ	ミ	4分音符	14	07
と	ミ	4分音符	14	07
は	ミ	2分音符	14	0F
こ	ド	4分音符	00	07
こ	ド	8分音符	00	03
ろ	シ	8分音符	1B	03
つ	ラ	8分音符	19	03
よ	ソ	8分音符	17	03
き	ラ	8分音符	17	03
ひ	ド	8分音符	00	03
と	シ	付点2分音符	1B	17
休み		4分休符	EE	07

表3 四季の歌の音程・音長データ

この表の音程データと音長データを一組にして、次ページの第8図のように、メモリのそれぞれの番地（アドレス）に格納していきます。

このようにして作ったプログラム（ソフトウェア）をゲームの進行に合わせて読み出していって、その信号をD／A（デジ

タル／アナログ）変換回路を通して増幅して、スピーカに送れば、サウンドが作り出せるわけです。

最近は、豊富な音を作り出す音出し専用のICも市販されています。例えばGI（ゼネラル・インスツルメンツ）社の"PSG（プログラマブル・サウンド・ジェネレータ）"やTI（テキサス・インスツルメンツ）社の"SGC（サウンド・ジェネレーション・コントローラー）"などがあります。これらのICは、ごく簡単なシンセサイザをワンチップにまとめたものです。PSGには、エンベロープ・ジェネレータが内蔵されており、SGCの方は、それが外付けになっています。

以上のように、ビデオゲームのカラーもサウンドもともに、"0"と"1"の組み合せによるソフトウェアのプログラムで作り出すことができます。そこで以下の余白を使って、ソフトウェアについて、その概略をみておきたいと思います。

（メモリ）

番地					
0番地	0	0	0	1	音程 1B
1番地	1	0	1	1	
2番地	0	0	0	0	音長 07
3番地	0	1	1	1	
4番地	0	0	0	1	音程 1B
5番地	1	0	1	1	
6番地	0	0	0	0	音長 03
7番地	0	0	1	1	
8番地	0	0	0	1	音程 19
9番地	1	0	0	1	
10番地	0	0	0	0	音長 03
11番地	0	0	1	1	

図8 音程・音長データのメモリへの格納

(3) ソフトウェア

これまでにも再三にわたって説明してきましたように、"0"（通常ゼロ・ボルト）と"1"（通常5ボルト）からなる電気信号を組み合せたコードをマシン語と言いますが、PCボード（コンピューター）に対しては、このマシン語しか通用しません。これがマシンにとっては唯一の理解し得る言葉ですから、マシン語というわけですが、"01111"というようなマシン語の表現を見ても、われわれ普通の人間にとっては、それが何を意味するのか、すぐには分りません。そこである人が、このマシン語のことを、「魔神語だ」といって恐れたという話がありますが、なにも、そんなに恐れることはありません。それにしても、分かりにくいことは事実ですから、このマシン語をわれわれ人間が理解できるように変換する必要があります。

図9 マイコンソフトウェアの種類

そのような目的で作られたものがマイクロコンピューター用高級言語であり、次のようなものがあります。

①BASIC

パソコン用として有名なもので、プログラムがしやすく、わかりやすいという特徴があります。

②FORTRAN

科学技術の計算向きです。

③COBOL

事務処理向きです。

④ALGOL

学会などの公用語になっています。

⑤PL／I

上記の②、③、④を包含した総合的なものです。

⑥PL／M

マイコンのハードウェアに密着したプログラミング向きです。

⑦PASCAL

標準的なプログラミング向きです。

⑧FORTH

モジュール化に適しています。

⑨tinyC

構造的なプログラム向きです。

⑩C

ソフトツール開発向きです。

⑪APL

電卓的に使用できます。

⑫LISP

リスト処理や人工知能的なプログラミング向きです。

⑬muSIMP／muMath

数学向きです。

右上の第9図は、マイコン全体のソフトウェアの種類を示すものです。

この図からも分かるように、われわれ人間とCPUの間には、右の第10図のような介在言語が必要です。

図10 CPUと人間の間の介在言語

この図のように、アセンブリ言語は、マシン語と高水準言語の中間に位置しており、A～乙のアルファベットと、0～9の数字と少数の特殊記号で構成されています。

ビデオゲームの場合、このアセンブリ言語でプログラムを書いています。

次の第11図は、アセンブリ言語の構文の構成と構文例を示すものです。

(a) アセンブリ言語の構文の構成

HERE: LDA 200H; 200Hの内容をアキュムレータへ

（ラベル）（ニーモニック）（オペランド）（コメント）

(b) アセンブリ言語の構文例

図11 アセンブリ言語

この図のように、アセンブリ言語は、次の四つの部分から成り立っています。

①ラベル

この命令が入る名前です。この例の"LDA"は"ロード・ダイレクト・アキュムレータ"の略で、「オペランドの示す番地の内容をアキュムレータへ入れよ」ということを表わしています。

②ニューモニック

アセンブリ言語の主体をなす欄で、プログラムの命令そのものの記号を表わしています。この例では16進数で表示されています。そして16進（ヘクサデシマル）であることを示すために、Hが添えてあります。

③オペランド

2バイト以上の命令において、アドレスやデータを示すものです。この例ではアドレスを示しており、アキュムレータに入れるデータの指定番地が「200番地」であることを示しています。

④コメント

プログラムを読みやすく理解しやすくしておくための覚え書きです。

このようなアセンブリ言語を使って書いたプログラムを、プリンタでタイプアウトしたものが、プログラム・リスティングです。このプログラム・リスティングは、先の構文例の羅列ですから、その考え方の流れ（フロー）を見やすくまとめる必要があり、その目的で作成されるのがフローチャートです。

次の第12図に、フローチャートに使われる主な記号と、ゲームのプログラム開発のフローチャートの簡単な例です。

記号	名称と意味
	ターミナル：仕事の開始、停止などの区切りを示す。
	判断：記号内部に判断内容を書き、YESとNOの場合にふりわける。
	処理：あらゆる種類の処理機能をあらわす。
	流れ線：命令ことの流れをあらわす。
	入出力：情報を処理可能にする入力機能、または処理済の情報の出力機能をあらわす。
	結合子：フローチャートの中で入口と出口を示し、図をわかりやすくする。
	ページ結合子：フローチャートが別紙にわたる場合にその入口と出口を示す。

(a) フローチャートの主な記号

(b) ゲームのプログラム開発のフローチャートの例

図12 フローチャートの主な記号とフローチャートの例

★読者の皆さまへのお知らせ

毎年恒例の本紙主催「米国AMOA視察ツアー」は、都合により今年に限り中止しました。あしからずご了承下さい。

連載小説〈42〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について（P）

昼はどこにいてもいりつけられるような日照りでじっとしていても汗がふき出すのだが、林洋一は今度移ってきた家がこんもりとした深い木立にかこまれているせいか朝夕は涼しく爽やかな風が吹きわたってくるのが気にいっている。

どうやら早起きをした冬子が家中の窓を開けてから朝食の支度にかかっているようで、顔の上を微風が冷たい感じを残して過ぎ去ってゆく。

蒲団の中で朝の支度の音を聞くのは小さい時から好きだったなと洋一は台所から納豆やみそ汁に入れるのに葱を軽やかな音をたてながら刻んでいる冬子の手つきをおもいうかべながら微風に微笑でこたえていた。

息子の正一がいる間はそれでも通学のことを考えてというか、あまり大学から遠いところへ住んで正一の下宿代を別に支払うことになると家計にかなり悪い影響が出るので種種の条件を考えて住む場所については制限されがちであったが、正一が大学を出て関西の方へ就職して行ったために、夫婦で好きなところへ住めるようになった。

要するに洋一が通勤についての不便ささえ我慢すればどこにでも住めるようになったのだ。

正一を関西へ送り出してからは毎夜、冬子と二人で東京を中心として関東付近の地図を拡げてどの辺がよいか見当をつけては休みの日には見当をつけた土地を見に行ったりして、若返ってピクニック気分を楽しんだりもした。

洋一は最初のうちは田舎から上京して転転と下宿を変えていった土地土地に執着をみせたので、はからずも冬子は洋一の背景を覗きみするような感じで、その土地土地の変化が面白くて自分が大学四年間を通じてずっと女子大の寮で過したのが馬鹿らしくおもわれるほどであった。

板ばりの壁でトタン屋根の珈琲店がこのあたりにあったはずだよというので角を曲って三軒目と数えていったら五階建のビルになっていたが、〈ワゴン〉という店の名は同じで、マスターも以前は青年であった人が老人に変化はしていても同一の人物で、ちょっと話をしたらバラックにかけていた〈ワゴン〉というマスター自身による手づくりの看板を持ち出してきたり、空腹をごまかすためによく寿司でビールを飲んだ店があの先にあったはずだと洋一が言うのでその方向へ行くのだが、行っても行ってもそれらしい店は見当らず、引きかえして確かめてみたら、そこにはマンションが建っていたこともあった。

仕様ことなしに駅前のすし屋で、すしでビールを飲んだら、やはり二人とも腹がふくれてしまい帰るのが面倒になるほどであった。

「いちばん最初は浅草のお寺でね。中学の国語の先生の知り合いだったんだ。一月強いたんだ」

「今でも東京というと地下鉄が上野と浅草の間を走っている時につんとくるガスのような匂いあの匂いをまずおもい出すね」

「松屋デパートの屋上に出て吾妻橋の向うの方角を見ると高い塔が見えるんだけど、あの塔があるお寺にいたんだ」

鉄筋コンクリート造りで、内部は焼けて修復してあったのだが、昭和二十八年当時でもまだ周囲の家は殆んどバラックに毛がはえた程度のものであったから、地下鉄で浅草まで来れば迷わずにすんで甚だ便利がよかったものだ。

部屋も広くて申し分なかったのだが、早朝からのお勤めで鐘や太鼓の音をきくと寝ていることも出来ず、起きてしまうのだが、東京の二月三月は寒さが非常に厳しく、起きても洋一がいた部屋には早朝は火の気がなく、おかげでこの時にいや正確に言えばこの時以来洋一は痔にかかってしまったイボ痔もどうやら年齢とともに成長するらしく男性でありながら小陰唇のような持ちものをつくってしまい情ない時が一日に一度はあるのだが、これも住宅事情が初発の要因であった。

「そういえば、隅田川が真黒なドブで変な匂いがするのにも驚いたね」

「二十四年に一度東京見物をしたことがあるのだけれどその時にはこの川をとりわけきれいだともおもわなかったが、汚ないという印象もなかったから、この間に東京の経済はかなり急成長をとげたのに違いないな。ほら、例の朝鮮動乱をはさんでさ」

「春のうららの隅田川って歌があるから、丁度時候もそれに近いことだしとおもって、ある日お寺の方角ではなくて朝日ビールの工場に沿って公園の方へ行ってみたのだが、公園らしいものが何もなくて帰ってきてしまったこともあった」

「でもさ、あの辺は街の人の口のきかたひとつをとっても何となく粋でいなせではぎれがよくて親切だったね。自分の街ではなくてさ、自分たちの街というか、今でいう実体ではなくて関係の方を重視していたんだよねあの界隈の人たちはきっと」

三十年ぶりに冬子と行った本所はすっかり変っていて、バラックの柔らかな感じの街並がすっかりコンクリートで固められて、コンクリートジャングルになってしまっていた。

街の人たちの顔貌もコンクリートのように厳しく変化しているようであった。

「あなた　正一から電話ですよ」

「なんだい　朝早くから」

「お前きいとけよ」

「あなたにききたいことがあるそうですよ」

「え、うんうん、そうだよ。雄介は高校の時代には同じクラスだったんだが、雄介にはそういうことは話すなと言ってあるんだろう」

「なに、雄介から何か連絡がなかったかって、そんなものあるはずがないんだろう」

「もしもし　もしもし　ちえっ　自分が言いたいことだけ言ったらさっさと電話を切ってしまいやがった」

「あなた　何ですか」

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前	回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	雀王（東亜プラン） Jang-oh* (Toa Plan)	7.89
2	3	グレート・ソードマン（タイトー） Great Swordman (Taito)	7.23
3	2	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	6.91
4	6	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	6.75
5	–	イエローキャブ（データイースト） Yellow Cab (Data East)	6.67
6	4	空手道（データイースト） Karate Champ (Data East)	6.61
7	5	ハイパーオリンピック'84（コナミ） Hyper Sports (Konami)	6.45
8	7	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	6.44
9	10	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	6.33
10	11	ＶＳシステム テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	5.88
11	38	タイムパイロット'84（コナミ） Time Pilot'84 (Konami)	5.67
12	14	ＶＳシステム ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	5.65
13	–	ＶＳシステム レッキングクルー（任天堂） VS. System Wrecking Crew (Nintendo)	5.44
14	13	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	5.31
15	12	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	5.14
16	17	ギャプラス（ナムコ） Gaplus (Namco)	5.12
17	15	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	5.10
17	16	キックスタート（タイトー） Kickstart (Taito)	5.10
19	8	アッポー（セガ社） Appoooh (Sega)	5.00
20	8	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	4.91
21	18	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	4.78
22	33	ハイパーオリンピック（コナミ） Track & Field (Konami)	4.67
23	19	フリッキー（セガ社） Flicky (Sega)	4.50
24	–	ピンボール（（任天堂） Pinball (Nintendo)	4.50
25	20	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.29

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前	回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ−１ Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	9.33
2	5	ＴＸ−１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	7.54
3	3	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	7.30
4	2	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	7.00
5	4	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	6.87
6	6	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	6.00
7	8	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.94
8	10	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.20
9	9	パンチアウト（任天堂） Punch-Out (Nintendo)	4.75
10	11	マッハスリー（タイトー） M.A.C.H.3. (Taito)	4.75
11	–	ドラゴンズ・レアー（ユニバーサル） Dragon's Lair (Universal)	4.67
12	7	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.57
13	12	インターステラー（フナイ） Inter Stellar (Funai)	4.33
14	16	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	4.00
15	13	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	3.80

■フリッパー (FLIPPERS)

前	回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	7.75
2	2	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	6.20
3	7	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	6.00
4	3	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	5.40
5	3	ジャックス・ツー・オープン（ゴットリーブ） Jacks to Open (Gottlieb)	5.33

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； J&B（東京・神田）、UFO（東京・篭谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス； ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレインティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リア千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ； カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの 数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？ 「新風営法入門講座」①

「許可制」の意味

風営許可は法律による一般的禁止の解除

法律というのは知らないでは済まされないものである。ましてや自分に関係のある仕事が、ある法律で規制されているとなると、いつもその法律から逸脱しないよう気を付けておかねばならない。

今回の新風営法は、新しく「ゲームセンター」を「第八号」の「風俗営業」にするものであり、今回新たに許可対象になる「八号営業」の営業者にとっては、歴史的な大事件となっている。しかし法律の中身を知らなくては、そのことの重大さがわからないのではないだろうか。

新風営法は来年二月には施行される予定になっている。それまでに政令、規則などの「下位法令」が決まる予定で、これらの「下位法令」が決まらない限りわからない点が多いのは事実だが、わかるところからでもよく勉強していかなければならないのではないだろうか。

こういう観点から、法律の専門家グループによる、オペレーターのための「新風営法入門講座」をシリーズとして開始することにした。もちろん新風営法自体には問題が多くあるが、このシリーズではあくまでも法律の解説にとどまるはずである。わかりやすく問答形式にするが、それでも疑問が残るかも知れない。ご質問をお寄せ下されば できる限りとり上げていく予定である（編集部）。

＊＊＊

問 まず最初にお聞きしたいのは「ゲームセンターが許可制になった」という意味ですね。今まで「八号営業」はなかった。それが新法では「八号営業」として新しく法律に盛り込まれた。だから今後「八号営業」は、これまで許可がいらなかったのに、新法施行と同時に許可が必要になるということでしょう。

答 そうですね。「八号営業」に該当する営業者にとって、これが一番大きな問題でしょう。「許可」は他の風俗営業の一－六号と同じように基本的には一度とればいいわけで、七号営業（パチンコ店等）のような許可の更新は必要ありません。許可の取消し（第八条、第二十六条など）や許可証の返納（第十条）などがない限り、許可は生きたままです。

問 法律というのは厳密に解釈していかねばならない、と聞いています。すでに重要な法律用語がいくつか出ましたが、まず「許可」の法的な意味からお願いします。

答 「許可」は「法令により、ある行為の一般的な制限、禁止を特定の場合においてのみ解除して、適法になるようにする行政行為」とされています。「許可」にはいろいろ性質によって種類がありますが、風俗営業の「許可」の性質は「法律による一般的禁止を解除するもの」とされており、「警察許可」に属するものとされています。

現行の風営法第二条第一項は、新風営法第三条第一項へと引継がれます。つまり「風俗営業」店は営業所ごとに公安委員会の許可を受けなければならず、許可なく営業すると「無許可営業」として処罰されるのです。

法律による一般的禁止の解除としての「許可」を受けた者は、それによってその営業の自由を回復するわけで、それ以上の権利を取得するわけではありません。

問 では、これまで許可制でなく自由にやってこれた営業が、許可制になるということは大変なことなのですね。

答 もちろんです。

問 業界の一部では、「今まで何の許可もなく何ら認められていなかった営業が、許可をくれるという形で認めてくれるのだから、こんな結構なことはない」という声もありましたが、その人は法律を知らないことになりますね。

答 そうです。具体的な立法過程はここで触れないとして、ある営業が新たに風俗営業（許可制）になるのは大変なことなのです。判例にも「風俗営業取締法が風俗営業について営業の許可制、注意義務の負担および当該官吏の営業所への立入等を規定しているのは、この種の営業が社会秩序の維持、善良の風俗および公共の福祉を増進せんとする国家目的に反する行為を誘起する危険があるから、これを防止するためであって、憲法の各規定に違反するものではない」（東京地裁、昭二五・七・一九）とあります。従って、よほどの理由がある、だからゲームセンターが風俗営業に入れられた、と考えるのが普通でしょう。

問 先ほど「警察許可」というのが出ましたが、風俗営業以外の警察許可にはどんなものがあるのでしょうか。

答 いわゆる警察許可には対人的許可と対物的許可があるとされていて、許可を与える審査の基準が人物にあるか、事物にあるかで分けられています。医師、薬剤師の免許、自動車運転免許、古物営業や質屋営業などの許可は対人的許可。建築の許可、自動車検査、浴場業の許可などは対物的許可とされています。風俗営業の許可は「対人的」かつ「対物的」許可とされています。

問 いろいろあるものですね。それぞれの許可にはそれぞれ理由があるというわけですね。法律に関する話ですから、どうしても話の内容が難しくなる。でも難しいから投げだすこともできません。次回また、話を進めていただきましょう。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

"Can Operators Use Arcade Games For Gaming Use Purpose"

Struggle Concerning "New Fuei Act" Continues

The struggle concerning "New Fuei Act" is continuing. Although it was established on August 8, and officially announced on August 14, it remains yet to be decided as to the kinds of game machines which, when operated, are subjected to the licensing system as "Operation No. 8". Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) asserts that the application be limited to those types of machine which are apt to be used for gambling, while Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO) asserts that it be intended for all types of game machines. Thus, both are flatly opposed to each other. There is a widening gap between JAMMA and NAO, and many of the trade people are deeply concerned about the opposition.

In the provisions of "New Fuei Act" concerning "Operation No. 8", game machines are stipulated as follows: "limited to those slot machines, video games and other games that can be used for games which may stir up the gambling spirit (and those stipulated in the rules of the National Public Safety Commission)". When any of these specified games is operated at game parlors or game centers, any such operators must obtain the Regional Public Safety Commission's permission, and such permission is placed under many limitations. The problem lies in the text: "limited to those stipulated in the rules of the National Public Safety Commission". These rules, however, remain yet to be decided. Commenting on this, the National Police Agency (NPA) said simply that they might be decided someday in October.

Any one who reads the text, "that can be used for games which may stir up the gambling spirit", will think that such games are represented by slot machines and video pokers which have been developed and manufactured for gambling. In other words, arcade videos and arcade games are generally not included in those types of game. According to NPA, however, it intends to include all types of game (as explained in *Game Machine No. 244).* Concerning this, at the legislative Diet stage, both the party in power and the opposition pointed out: "It's strange. Healthy game machines should be excluded". Thus, the hot disputes have ensued. After all, though the act was established, this problem has remained unsolved.

A strange "meeting for explanation" that took place on July 26 at the Members Assembly Hall, the House of Councilors, added fuel to the dispute. (See *Game Machine No. 243*). Concerning the "meeting for explanation" case, JAMMA forwarded an open letter of inquiry to NAO on July 27. In reply to it, NAO, on August 10, sent a letter of reply to JAMMA, and in that reply, NAO, for the first time, revealed its view that "It is undesirable to discriminate healthy game machines from the other ones". That is, according to NAO, game machines that require Fuei license should not be limited to gaming devices. This view is hardly acceptable for JAMMA that has so far been developing, manufac turing and operating amusement games freely and creatively. Until only recently, NAO has asserted that those who manufacture, sell and operate gaming devices such as video pokers, are "gaming people" who are outsiders differing from NAO people, and JAMMA has supported this vidью.

According to a legal authority, if business, which has been free, is placed under a licensing system, it means that such business is generally prohibited, and only when a person engaged in such business satisfies a certain set of requirements, such person is granted a permission at the administrators' discretion. In other words, it is subject to very severe legal control. If all game centers are placed under the licensing system, those engaged in developing arcade videos will be discouraged, dealing a serious blow to the creative power of Japanese video game manufacturers who have continued to offer "Best Hit Games" to the world. This means that a great loss occurs on a world-wide scale.

Needless to say, Japanese business will be greatly damaged. JAMMA is endeavoring to minimze such damage, while NAO has concluded that NPA's understanding is wholely acceptable. In these circumstances, there is a spreading uncertainty even among NAO members. However, the reasons why NAO directors have led to such problematical conclusion, remains yet to be cleared. *Game Machine* also is endeavoring to locate the reasons, but NAO has so far not explained us with understandable words, so we are at a loss.

On the other hand, JAMMA has expressed a very understandable view, commenting on the decision of the rules of the National Public Safety Commission, and thereby endeavoring to consistently cling to its assertion. If JAMMA's assertion is accepted, only operators of gaming devices and gray area games as referred to in English, will be required to acquire Fuei license, and arcade operators who have not such games can do business as has been before. This is a wishful thinking, but objectively, JAMMA's efforts are still weak.

In short, the rules to be stipulated by the National Public Safety Commission are simply those the commission authorizes the draft worked out by NPA. NPA, in turn, is preparing the draft of regulatory rules by which all games are controlled, according to NAO's idea. NPA, however, assumes an attitude that they want to hear the views and opinions of the trade people in general. Thus, the future is not completely desperate. However, in the eyes of NPA, NAO's view somehow seems to be more acceptable than JAMMA's view. In any case, it's quite unclear to what kind of rules will become in the future.

Namco Release Its "Galaxian" For Nintendo Family Computer

Namco Ltd. of Tokyo has recently manufactured its video game "Galaxian" for consumer electronics product to "Family Computer" manufactured by Nintendo Co., Ltd. of Kyoto, and set about shipment of "Galaxian". Prior to this, a basic agreement was reached between Masaya Nakamura, president of Namco, and Hiroshi Yamauchi, president of Nintendo, and they signed it at the beginning of August.

According to the agreement, (1) When Nintendo develops an improved version of computer program in "Family Computer" console in the future, Nintendo will provide Namco with information thereof, (2) Namco will display the trademark "Family Computer" owned by Nintendo on the game cartridge. On condition that Namco observe these two major provisions, Nintendo signed a licensing agreement with Namco.

Nintendo's "Family Computer" currently has the largest market share as a home video game system available in Japan. Since it was put on sale in July 1983, its console is selling well explosively, and it is said that so far, 1,200,000 units have been shipped. This figure is overwhelmingly large compared to other personal computer sales. So far, ROM cartridges mounted on the console have almost exclusively been Nitendo's own products, centering around video games. (The available number of games is about 20). Recently other manufacturers have set about developing cartridges for this console. One of the cartridge manufacturers is Hudson of Sapporo which has continued to keep technical tieup relations with Nintendo, and in July this year Hudson unveiled "Lode Runner" (licensed product), becoming the first developer other than Nintendo. In this sense, Namco is the second developer.

The major significance of the current agreement lies in the fact that, taking the current opportunity, Namco, which has developed many good coin-op video games, commenced to supply game-soft for "Family Computer" and from now on, Namco games will be added to it one after another. "Family Computer" enjoys a high reputation for its quality, and its display vividness is comparable to that of coin-op version. It is said that, the current agreement will serve as a powerful step towards penetration of video games through ordinary homes, and create a wide appeal to the public opinion about the usefulness of video games.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

TATSUMI

26インチ3画面でさらに迫力アップ

ハイテクニック
ハイスコア

TX-1 V8

GRAND PRIX コース
a-JAPAN
b-NETHERLANDS
c-U.S.A.
d-ENGLAND
e-GERMANY
f-CANADA
g-MEXICO
h-AUSTRIA

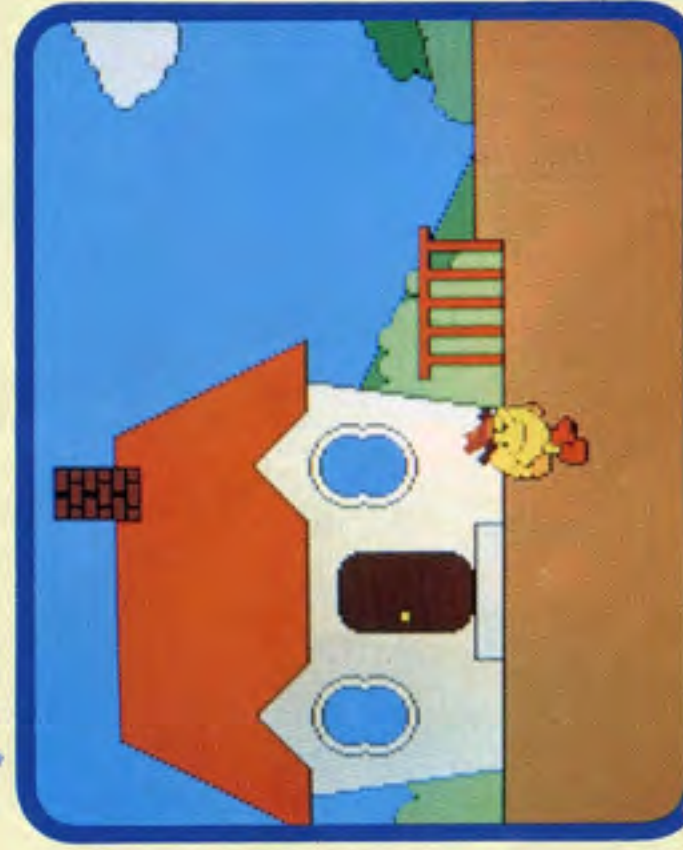
辰巳電子工業株式会社

namco

不思議なことが当り前

パックランド

迷子の妖精をフェアリーの国に送り届けるため、パックマンは冒険旅行に出かけます。街を出て、森を抜け、山を越えて…どんな不思議が起きるのでしょう？ゲームになった「パックマン」の冒険アニメ。たっぷりとお楽しみ下さい。

さあ、ゲームの始まり始まり！

帽子の中に妖精を入れたパックマンがお家を出発します。

モンスターに追いかけられてさあ大へん！

でも大丈夫。パックランドにはパワーエサがあります。

パワーエサを食べたらパックしてモンスターをやっつけよう。

フェアリーの国の入口です。おみやげをもらって帰りましょう。

③のボタンを続けてたたけば帰り道はス～イスイ！

遊び方

コントロールを覚えましょう。

＊今度のパックマンはレバーいらず。押しボタン3つでコントロールできます。

ボタン① 続けてたたけばパックマンが右へビューンと加速！押したままだとその速度が保たれます。

ボタン② 左へ走るボタンです。操作は①と同じです。

ボタン③ ジャンプボタンです。①をたたきながら③を押せば右へ高く遠くへジャンプします。

仕様

- 使用電源：AC100V(±10V)(50／60Hz)
- 消費電力：91W
- 寸法：横幅／864mm 奥行／768mm 高さ／600mm(～710mm)
- 重量：61kg
- ブラウン管：18インチカラーモニター
- 〒95-2508

「遊び」をクリエイトする 株式会社ナムコ

本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル TEL03(736)1211(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20 10TEL06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施

●ここに記載された製品の内容は、予告なしに変更する場合もありますので、あらかじめご了承ください。